PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.2




Ragnarok Odyssey


FIFA 12

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.2

封面设计：葛华栋　责任编辑：郑仲勋

[Vita动态]





[Vita企划]



[Vita劲作]

[Vita攻略]





你可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容

地址如下：http://www.tudou.com/programs/view/MIQ-FOQclm8/

密　　码：PSV002

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



VITA情报站

THE NEWS STATION OF PS VITA

PSV游戏天国网络发布会大量新作信息公开

事件回放

SCEJ于3月9日举办了“PSV游戏天国”网络发布会，公布了《梦幻之星在线2》、《潜龙谍影HD版》、《Persona4 黄金版》等众多新作资讯，以及PSV最新网络服务。

为促进PSV与PS3之间的联动，从6月份开始，索尼将为PSV提供云存储服务。该服务全称为“游戏用户存储”(Title User Storage，简称TUS)，玩家在游戏时可以将存档数据保存在云端，下一次进入游戏时直接从云端读取存档数据，延续之前的进度。TUS的好处是省去了在PS3和PSV之间传输记录数据的麻烦，PS3与PSV可以使用存储在云端的同一款游戏数据。这样你就可以在家中游玩PS3版，外出时用PSV直接从云端调用PS3的存档数据，继承在PS3上的游戏进度。首款对应TUS服务的PSV游戏将会是《潜龙谍影 HD版》。为了纪念“Metal Gear”诞生25周年，在PSV版《潜龙谍影HD版》发售同日，Konami将会推出一款“战术包”。这款单肩背包可以用来装PSV和各种装备，其价格为22500日元，有黑色与迷彩两种款式可选。

《仙境传说 奥德赛》的开发商GameArts公布了两款新作，首先是PonKotz Troops团队正在开发的一款风格诡异的游戏《骷髅大冒险》(DOKURO)，另外一款是Team Gajet团队制作的未命名新作，这两款游戏都是由GungHo发行。《骷髅大冒险》是动作解谜游戏，采用了独特的粉笔画风格。在游戏中，玩家扮演的骷髅大冒险目的是将公主从魔王城救出，游戏过程中可以在骷髅大冒险和英雄两种形态间变化，灵活应用各自的能力。

《超级机器人大战》的制作人寺田贵信在特别影像中与玩家见面，他表示PSV版的《超级机器人大战》新作已经在开发中，不过要先等到PSP的《第2次超级机器人大战Z 再世篇》做完后，本作才会进入全面开发阶段。

最后，索尼还公布了代号为“Project Discovery”的全新服务，该服务详情未明，在概念短片中可以看到动画制作公司Robot和Ufotable是该服务的合作伙伴。另外一家主要合作伙伴是角川GAMES。影像中围绕用户创造的各种内容，而且打出“PS Vita X YOU”的口号，看来似乎是一个围绕用户自制内容的社交网络服务。

背景解析

任天堂接连举办了多场Nintendo Direct网络发布会，取得热烈反响。比起传统面向媒体的发布会，这种直接面向玩家的发布会方式成本更低，受众更广，因此也获得了SCE的青睐。但是SCEJ的这场发布会并不是很成功，主要是因为其中缺乏大作，不少网友看后都表示失望。对此SCEJ社长河野弘表示他看到了网友的评价，知道这次发布会没有达到很多人的期待，SCEJ将吸取教训，今后会举办内容更充实的“游戏天国”活动。







索尼巨亏5200亿日元，大裁员计划启动

事件回放

4月9日，索尼宣布在截至3月31日的上个财年里出现巨额亏损——根据初步估算的亏损总额高达5200亿日元！这是索尼集团连续第四年赤字，更是其创立65年的历史上的最高亏损额！为了控制成本，刚刚当上索尼集团CEO的平井一夫做出重大决定：在2012年底之前大裁员1万人，占其全球员工总数的6%！

此前索尼原本预计此财年亏损额为2200亿日元，亏损额巨幅攀升的主要原因是美国方面大笔税务开支被计入第四财季。电视机部门仍是亏损大户，该部门已是连续8年赤字。近年来受三星等韩系电子巨头的冲击，加上日元汇率持续攀升的大环境，日系电视机生厂商都在遭遇巨额亏损。夏普公司上财年亏损额从原本预期的2900亿日元提高到3800亿日元。通过大幅裁员以及业务部门的优化，索尼表示相信新财年可以扭亏为盈，达到1800亿日元的运营利润。

4月12日，平井一夫公布了近期的改革计划。这次改革继续以“一个索尼”为口号，将会把重心放在索尼集团的三大业务部门：数字成像、游戏与移动业务。计划到2014财年，这三大部门的销售额将会占到整个集团的70%，并贡献85%的运营利润。届时游戏部门的年营业收入将会达到1万亿日元，运营利润率达8%。

此外，电视机部门将会继续进行改组，并且加大在印度和墨西哥等新兴市场的扩张力度，创造全新的商业机会。另外，索尼集团的1万人大裁员预计需支付750亿日元的遣散费等开支。



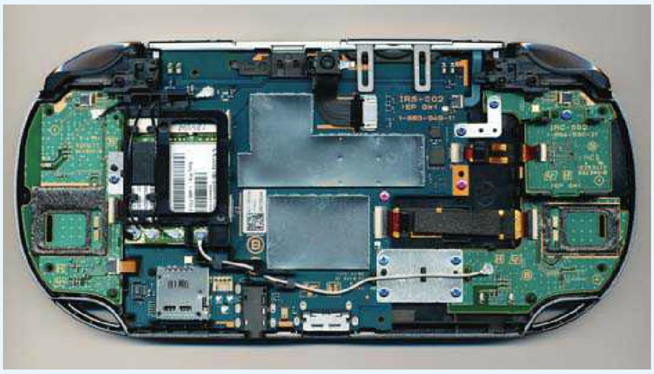


背景解析

这几年来索尼集团真是流年不利，多年前的大裁员之后，经营状况好不容易有所改善，又被PS3的大亏损拖了后腿，随后又遭遇金融危机。前一个财年索尼眼看着就要盈利，结果遭遇东日本大地震，使其损失惨重。这个财年又是因为美国方面的税改导致其亏损额加大，终于创造了历史上的最高亏损记录。虽然这次索尼的大亏损与SCE关系不大，但是如此大幅度的亏损难免会影响到旗下各个部门的运作，具体到PSV上，就是可用的资金与资源更少，看来缺乏大作、无法降价的局面还要持续很久。

UBM：PSV每台可净赚逾百美元?

事件回放



著名技术分析机构UBM TechInsights发布了PSV的成本分析报告。根据他们对PSV所有零部件成本的核算结果，3G版PSV的裸机生产成本仅为159美元，相对于其299美元的售价，应该有相当丰厚的利润。

UBM估算的PSV各零部件具体成本如下：屏幕50美元、电池3.6美元、摄像头3.5美元、Wi-Fi/BT/GPS模块为3.5美元、NAND内存6美元、SDRAM内存9.25美元、处理器16美元、BB+XCR元件16.25美元、非电子元件11美元、物料10美元、其他成本30美元。总的算下来，成本为159美元。据估计，在美国PSV的批发价应该是零售价的8折左右，也就是说3G版批发价可能是240美元左右。如果算上包装、运输等成本，假如3G版PSV的总成本是170美元，那么索尼就可以从每台主机赚到70美元。这应该是SCEA能够在PSV临发售前宣布3G版额外赠送8GB存储卡的根本原因。与3G版比起来，WiFi版的利润要低得多，因为两个版本的生产成本差不多，售价却相差50美元。不过即便如此，WiFi版PSV应该还是有20美元以上的利润。而且PSV在美国的售价是最低的，在欧洲和日本销售的PSV利润会比美国高得多。比如WiFi版PSV在英国售价高达230英镑，相当于363美元，而日版PSV的价格相当于325美元。照此计算，日版PSV的利润超过80美元！

背景解析

平井一夫曾经表示，PSV目前仍然是亏本卖。但是如果按照UBM的成本估算，平井一夫的这句话更像是为了让玩家觉得PSV物超所值而说的广告语。不过推出一部新主机还需要庞大的研发投入与广告开支，如果算上这部分成本，PSV在短期内确实还无法盈利。平井一夫曾表示将在3年内收回投资。不管PSV的成本是多少，从平井一夫坚决的态度来看，今年之内PSV恐怕都不大可能降价。令人欣慰的是，索尼应该不用在PSV的硬件销售上背负亏损重担，因而可以将更多资本花在软件开发方面。

PSV欧美销量平平，分析家建议降价

事件回放

PSV于2月22日在欧美首发，为了给首发造势，据SCEA硬件营销主管John Koller透露，PSV仅北美地区的广告费就达到了5000万美元，他说：“在营销投资方面（PSV）是我们有史以来最大的一次主机首发。”

在北美，PSV的广告主题是“游戏永不停”（Never Stop Playing），从电视到网络、户外广告等，几乎涵盖了所有能够触及玩家视野的媒体。负责PSV广告运作的Deutsch公司副总裁Jason Elm表示，这次广告的重点在于那些经常上社交网站以及使用智能手机的人群，所以他们利用Twitter和Facebook做了大量广告。此外他们还在旧金山、洛杉矶、波士顿等大城市设置了大量流动商店，提供PSV实机试玩。而在电视广告中，突出的是PSV的社交性，即通过主机本身强大的无线通信功能，让玩家多玩多人模式。

在美国，PSV的初回版销售速度超出索尼的预期，不过总体而言，PSV的北美首发情况只能用不温不火来形容。在其发售6天后，PSV的全球实际累计销量突破120万台，，软件销量超过200万套（含下载版）。软件方面最畅销的是《未知海域 黄金深渊》，具体数字未公布。



背景解析

当年PSP在美国首发时，曾经创造了首发100万台的壮举，首周销量也创造了历史新记录。在英国，PSP的首周销量记录至今未被打破。相比之下，PSV的英国首周销量只有当年PSP的四分之一。多数分析家对PSV的欧美销售状况感到失望，市调机构Strategy Analytics认为PSV应及早降价刺激销量，该机构认为如果PSV的价格尽快下调到180美元，预计今年硬件销售额将会达到22亿美元，销量达1240万台。当前PSV在欧美销量欠佳的原因归根到底与日本相同，还是败在了游戏阵容上，智能手机的强烈冲击也是重要原因。SCE在广告费上花了5000万美元，如果把其中的一半拿出来开发两三款3A级大作，相信在促进硬件销量方面会比广告的作用更大。

第三方大叛逃，PSV游戏被大量取消?


■Scott Rohde

事件回放

2月中旬，日本国际游戏开发者协会（IGDA）代表新清士在《日本经济新闻》网站上发表了一篇分析PSV处境的文章，引起了业界的轩然大波。新清士在文章中指出游戏阵容不足的问题将在今后长期困扰PSV，并援引某匿名业内人士的话说："日本的大型开发商们正在取消原本面向PSV的所有项目，改为面向3DS而开发。"

新清士的言论发表后，全球各地的游戏论坛为之哗然，SCE全球工作室高级副总裁Scott Rohde马上做出回应，他说："我没有看到那句话，但是那种极端主义的言论一直都有。显然，没有谁敢站在镜头前说所有开发商将注意力从一个平台转移到另一个平台。"他表示这句话显然是夸大其词，就他所知，很多第三方发行商都制定了PSV的长期支持计划。

背景解析

在游戏产业竞争日趋激烈的今天，第三方对任何一部新主机都难免持谨慎态度，对PSV观望的第三方确实大有人在。由于PSV在日本和欧美的销售状况都不是很好，第三方将原定PSV的游戏项目取消或转投3DS也是情理之中。不过"取消所有项目"的说法显然是过于夸张，Scott Rohde的回应是诚恳而负责的，应该注意的是在他的回应中也没有否认"第三方将PSV游戏转为3DS"的事实。其实任何一家游戏发行商在定期项目评估阶段都会淘汰大批盈利前景黯淡的开发中项目，部分PSV游戏项目因缺乏商业潜力而被取消或转移平台的例子应该是存在的，至于其比例到底有多大，这恐怕就只有索尼自己才知道了。

《13号小队》表现不佳？开发商遭解散

事件回放



SCE于3月31日确认《海豹突击队》与PSV新作《13号小队》的开发商Zipper Interactive已经被其关闭，在该公司的官方网站上也发表了声明："在我们成立17年之后，终于日薄西山。"

此前一周，网上已经有传闻说Zipper的一个新项目被取消，公司正在进行裁员。自从进入PS3时代以来，Zipper表现不佳，《MAG》、《海豹突击队4》等游戏的销量都不理想，PSV新作《13号小队》获得了不错的评价，但是销量也不高。

背景解析

Zipper创办于1996年，在PS2时代，他们创造的"《海豹突击队》系列"曾红极一时，掀起了PS2的网战热。如今网战成为家用机的标准，而Zipper却无法与时俱进，最终落得被解散的命运。《13号小队》的销量不高可能不是Zipper被关闭的直接原因，但至少是个导火索。说起来，不止是Zipper，在PSV发售后不久《小小变异者》开发商Bigbig也被解散，这不禁让人对PSV的第一方游戏前景感到担忧。

SCEJ第一方发行部成立，强化游戏阵容?

事件回放

SCEJ于3月27日宣布进行重要人事、组织结构变更，从4月1日开始设立全新的"第一方发行部"以及"网络服务部"，此举也许是为了强化SCEJ的第一方游戏。第一方发行部隶属于发行商与开发商关系部门，而网络服务部隶属于销售、营销及公关部门。从4月1日开始，SCEJ社长河野弘将直接管辖商业战略部。另外SCEJ也设立了一些新职位，包括第一方发行部部长佐竹聪、以及专门负责PSV事业的植田浩。


■河野弘

背景解析

SCEJ多年来碌碌无为，与推出了众多大作的SCEE和SCEA相比实在令人失望。近年来SCEJ在不断进行改革，社长之位也是走马观花似地换了好几任，组织结构也在不断改变。这次SCEJ的改革主要围绕第一方游戏与网络，希望能增强其已经弱到无法再弱的第一方游戏开发实力。

SCE原创新作，将"震撼玩家心灵"？

事件回放

SCEJ于4月18日通过其官方网站和《FAMI通》杂志公布了一款全新PSV游戏《灵魂献祭》（Soul Sacrifice），这次SCEJ在《FAMI通》上刊登的广告多达6页，却并未详细说明游戏内容，看来应该是一个重要的大制作。

在目前公布的广告中，可以看到4名角色与巨大的三头怪物战斗。游戏将围绕魔法使、进化的战斗系统以及"高规格的真实幻想"。广告中声称这是一款将震撼玩家心灵的动作游戏。

SCEJ预定于5月10日在东京国际论坛举办发布会，届时将会公布这款《灵魂献祭》的详情。SCEJ的这场发布会规格应该高于此前的游戏天国，届时也会向PSN用户现场直播。



背景解析

从初步预告中的“协力”、“怪物”等元素来看，《灵魂献祭》也许是 SCE 自己打造的“怪物猎人”式作品。在《怪物猎人》叛逃到 3DS 之后，SCEJ 想必更深刻体会到求人不如求己的道理，打造一个超越《怪物猎人》的第一方游戏才是留住玩家的稳妥策略。





VITA短波

■PSV游戏《小小变异者》刚发售不久，可能是因为销量不佳，其开发团队Bigbig工作室惨遭关闭，部分员工被辞退，剩下的并入到Guerilla Games，为PSV开发《杀戮地带》新作。



■Square Enix最近在欧洲注册了一个新商标——“Final Fantasy Dimensions”，相应域名也已注册。据传本作是SE第一开发部制作的PSV新作，不过也有可能只是某款已在日本发售的《FF》作品的欧版名。

■Capcom最近注册了经典格斗游戏《恶魔战士》（Darkstalkers）的新商标，此前小野义德曾在圣地亚哥漫画展上表示“《恶魔战士》系列”尚未结束。

■小岛秀夫的微博上放出了新川洋司的最新设计草图，应该是《终极地带》中的机体Jehuty的最新设计，也许这意味着《终极地带 HD版》并非简单的高清化？



■NBGI最近在美国注册了《心灵传说》（Tales of Hearts）的商标保护，据传NBGI即将公开PSV版《心灵传说》。

■索尼PS品牌营销高级副总裁Guy Longworth近日表示，PSV版的《COD》新作将于今年秋季发售，不过除了“本作仍在开发中”之外，他没有透露其他任何消息。

■日本著名制作人稻船敬二在游戏开发者大会期间透露，他目前正在开发的最新作是面向PSV的动作游戏，将塑造一名全新的主角。本作将会是一款“标准稻船风格”的“惊人”之作。

■SCEA开发商关系部经理Ted Regulski透露，目前PS3、PSP和PSV的PSN账号总数已经超过9000万。他还表示，比起任天堂和微软，索尼在PSN的权利金比率方面更加优惠。

■《莎木》主程序员平井武史成立的游戏公司Neilo，目前正在开发一款PSV音乐游戏新作《Orgarhythm》。本作融合了战略游戏与音乐游戏的特征，以古代民族乐为主，玩家扮演神向人们下达各种指令。本作将于今年夏季发售，定价3990日元。



■《重力异想世界》制作人外山圭一郎目前透露，这款标志性的PSV游戏发售后不久销量迅速突破10万套（含零售与下载版），而且这一销售数字仅为日本地区，还没有算上亚洲其他国家和地区。

■SCEJ宣布，凡是购买《潜龙谍影 HD版》和《Persona4 黄金版》的玩家，就可以获赠精美购物袋。





新闻大杂烩

流言蜚语

《虹吸战士4》降临？

英国游戏杂志《Play》的传闻版块中声称，《虹吸战士 4》与《战神 IV》即将公开，并将于今年末发售。据称《虹吸战士 4》由 SCE 伦敦工作室开发，还有一个 PSV 版由 Sony Bend 工作室开发。

《GTA》将登陆PSV？

最近英国著名游戏零售商 PLAY 的网上商城列出 PSV 多款大作的预订信息，在网上引起热议。该订购页面中出现了《GTA 罪恶都市之夜》、《怪物猎人携带版 3》、《最终幻想 零式 HD》等大作。由于零售商经常比媒体更早获知新作信息，因此 Play.com 的订购页面引发强烈关注。不过随后英国 Eurogamer 网站报道 Play.com 的新作信息可能是伪造的，而 Play.com 方面后来也删除了该页面。



但 Play.com 产品页面的消失并不表示《GTA》登陆 PSV 毫无根据，之后不久《PLAY》杂志刊载了一则更加劲爆的传闻：《GTAV》将登陆 PSV！对此，著名分析家 Pichael Pachter 说：“我敢肯定他们最终会在 PSV 上推出《GTA》，时间不好估计，不过很有可能是 2013 年。”

《战神》新作对应PSV？

最近一段时间，多家零售商陆续开始接受《战神 IV》的预订。先是南非游戏零售商 BT Games，其给出的发售时间是 2013 年 2 月。此前 BT Games 曾准确披露了《质量效应 3》多人模式和《杰克与达斯特 高清合集》等消息。有传闻称《战神 IV》是 PS3/PSV 跨平台游戏。

4 月 19 日，亚马逊网络商城上出现了《战神 飞升》（God of War: Ascension）的产品页面，其中不仅有游戏的封面，还有预告片。随后不久，SCE 在官方 Facebook 页面中确认并公开了《战神 飞升》的预告片。不过目前该作仅确认了 PS3 版，并没有如传闻般公布 PSV 版。本作标题中之所以没有“IV”，是因为这是一个前传，而并非续作。





文 LIKY 美编 咕噜

美版PSV开箱+AR卡片全面评测

对于国内的不少玩家来说，美版PSV的发售或许是长久以来牵动着他们神经的一件事情，原因只有一个——那就是便宜。因为汇率的关系，美版PSV的售价在众多地区版本中是最低的（折合成人民币），加上PSV又不锁区，任何地区版本的主机都可以无限制地玩其他区的游戏，所以美版PSV成为国内众多玩家的购机首选。那么除了便宜，美版PSV还有什么特点呢，我们还是通过以下的图文来详细了解一番。



▲2012年2月22日，PSV在北美以及欧洲地区同步上市，美版Wi-Fi版售价249.99美元（折合人民币约1600元），3G版售价299.99美元（折合人民币约1900元）。



▲美版包装盒正面与其他地区的没有太大差别。



▲与日版包装和比较，背面的图案有较大差别。（左：日版，右：美版）



▲在盒子侧面可以看到主机编号是以PCH-1001打头，标志着美版的身分。



▲包装内的物品一览，包含有主机、电源、电源线、USB数据线、说明书以及6张AR卡片。



▲包装内的纸制品一览，包括：说明书、拉页式的快速指南（英语、法语各1份）、两张宣传单、一套AR卡。



▲AR卡片是美版和欧版PSV特有的标准配置，之前发售的日版以及港版都没有。



▲6张AR卡片有着不同的图案，在特定的游戏中能够延伸出特别的玩法。



▲主机电源的规格以及形状都与其他地区版本相同，只是印刷的文字略有差别。



▲主机外形与其他版本没有什么差别，只是背部触摸板下方的文字有所不同，可以看到有PCH-1001的字样。主机依然是“MADE IN CHINA”哦。



▲主机系统版本还是1.06，算是很早的固件了。



▲系统依旧自带多国语言以及输入法，当然包括简体中文，国内玩家使用毫无压力。

美服账号的巨大福利

——免费的AR游戏

购买了美版或欧版PSV主机的玩家是幸运的，因为他们能免费获得6张AR卡片，这可是日版、港版等地区的玩家所没有的，如果你再注册一个美服或欧服的PSN账号，你就能玩到免费的AR游戏了，美服和欧服PSN在PSV发售当天就放出了3款针对AR卡片的免费游戏提供下载，这可是一个巨大的福利哦，下面我们就来看看PSV的AR游戏到底如何。



▲现实环境下的虚拟景象，这就是AR技术的魅力。

什么是AR?

AR的全称是“Augmented Reality”，意为“增强实景技术”，它能将虚拟的信息应用到真实世界，真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到了同一个画面或空间同时存在。早期PSP利用外接的摄像头来玩的《隐形妖怪》、《审判之眼》这两款游戏都利用到了该技术，而之后的3DS也有很多游戏利用到，机能强大的PSV同样也支持该技术，在特定的游戏中，我们只需要将PSV的摄像头对准AR卡片，就能在PSV的屏幕上看到现实环境下的虚拟景象。

AR游戏五大注意事项



▲保持周围有较好的光线照明效果。



▲使AR卡与PSV摄像头保持合适距离，不要太近或者太远。



▲将AR卡放置在平整、没有反射的平面上。



▲不要涂改污染卡片，确保至少有一张卡片始终在视线内。



▲可以移动PSV主机来获得更佳的观看效果。

在你的房间内燃起漫天烟火——烟花

◆SCEA◆PUZ◆2012年2月22日◆美版◆281MB



《烟花》是一款充分利用PSV触摸屏的AR游戏，游戏的玩法很简单——用手指点击那些不断升空的烟花进行引爆，来不断获得高分，规则简单、容易上手。游戏利用到AR增强实景技术，可以以现实的环境作为游戏背景，看着你的房间被五彩斑斓的烟火点亮，相信你会被深深吸引的。下面来看看游戏的特色。

游戏包含了3个模式，分别是“桌面模式”（Tabletop）、“无尽模式”（Infinite）和“挑战模式”（Challenge）。其中桌面模式需要用到AR卡片，其他两种模式则不需要。

在你的桌面上放烟花——桌面模式

进行桌面模式时，我们会利用到1～3号AR卡片（最少用1张，最多3张），游戏开始前会出现提示画面，让大家将AR卡平放在桌面，并保持光线充足，另外要保持适当距离，不要过近或者过远。然后用PSV的摄像头对准卡片，很快PSV的屏幕就会有了变化，卡片上会出现房屋，然后游戏便开始了。

不断地有烟花从房屋周围发射升空，而我们要做的就是用手指点击烟花使它在最高处爆炸，烟花上会有一个不断收缩的框来提示玩家，如何把握好爆炸时机是取得高分的关键。注意画面右上角会有一个倍率槽，连续点击烟花成功的话，倍率槽就会增加，得分也会呈几何级数上升。

刚开始烟花并不多，玩起来不会有太大难度，但是千万不要以为游戏很简单，后期从最右边房屋发射的烟花会漫天飞舞，会让玩家眼花缭乱、手忙脚乱，挑战性十足。而玩家只有3条“命”，只要漏掉一个烟花没有点就损失一条，3条命全部损失了就Game Over了。

在进行游戏时要保持好主机与AR卡的的距离，如果超出了一定距离，游戏画面会出现提示并立刻暂停，好在只要调整到合适距离后游戏会立刻恢复。



▲将摄像头对准AR卡便可看到虚拟的房子。



▲游戏中还包含152个类似“成就”的要素，在游戏中达成一定条件会慢慢解锁。



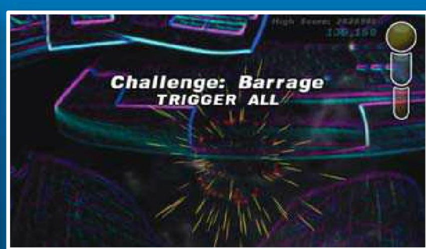
▲在游戏中取得了高分会自动上传到网上进行排名。

突破你的分数极限——无尽模式

所谓“无尽模式”就是可以无限玩下去的模式，不过前提是你的技术要过硬，因为还是有3条命的限制。该模式不用AR卡片就可玩，游戏背景是以摄像头拍摄出的实景为背景。玩法上依旧是不断点击升空的烟花，不过相比“桌面模式”要新颖的是，每隔一段时间会穿插一些挑战环节在其中，挑战形式各异，比如“不要点击某种颜色烟花”、“滑动触摸直线上的烟花造成连锁”、“同时点击两个同色烟花”等等，这些挑战任务在“挑战模式”中都有收录，玩家可以在那里练习和熟悉。不过在这里的挑战小任务都是给玩家获得额外得分用的，即使没有完成也不会损失命。



▲“无尽模式”不需要AR，以现实环境作为背景。



▲穿插的挑战任务达成条件各异，需要看清提示。

以完成全部任务为目标——挑战模式

本游戏的“挑战模式”还是非常有意思的，里面包含了30个达成条件各异的小任务。任务分为3个难度，由低到高分别是“Starburst”（恒星）、“Nebula”（星云）、“Asterism”（星芒），每个难度有10个任务，每个小任务会有金、银、铜奖杯的设定，有着不同的烟花数目要求，玩家只有引爆够指定数目的烟花才能获得对应奖杯。而任务要一个个顺序进行，只有获得前一个任务的奖杯后才能开启后面的任务，后期的关卡还是很有挑战性的。任务的达成条件主要分为“Barrage”（弹幕）、“Spot It”（定点）、“Evasion”（回避）、“Pairs”（双击）、“Chain It”（连锁）、“Quick Draw”（快速滑动）、“Speed Up”（加速）等7种，具体完成方法可以参看下表。

全挑战任务达成条件

注：表中铜奖杯、银奖杯、金奖杯栏的数字表示要引爆的烟花数目。

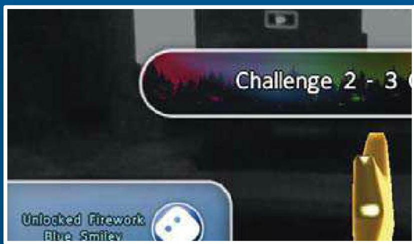
关卡	类型	铜奖杯	银奖杯	金奖杯	说明
1–1	Barrage	14	18	20	尽量点击多的烟花
1–2	Spot It	11	14	15	只点击银色的烟花
1–3	Evasion	9	11	12	避免点击蓝色烟花
1–4	Barrage	22	27	31	尽量点击多的烟花
1–5	Pairs	3	4	5	同时点击颜色相同的两个烟花
1–6	Evasion	13	16	18	避免点击黄色烟花
1–7	Chain It	3	4	5	滑动手指引爆连线的多个烟花
1–8	Barrage	29	36	41	尽量点击多的烟花
1–9	Quick Draw	12	16	18	快速点击尽量多的烟花
1–10	Spot It	16	20	23	只点击紫色的烟花
2–1	Pairs	4	6	7	同时点击颜色相同的两个烟花
2–2	Chain It	5	6	7	滑动手指引爆连线的多个烟花
2–3	Speed Up	14	18	20	尽量点击多的烟花，烟花升空速度会越来越快
2–4	Spot It	22	27	31	只点击红色的烟花
2–5	Evasion	17	22	24	避免点击银色烟花
2–6	Quick Draw	18	23	27	快速点击尽量多的烟花
2–7	Speed Up	20	24	28	尽量点击多的烟花，烟花升空速度会越来越快
2–8	Barrage	36	45	51	尽量点击多的烟花

关卡	类型	铜奖杯	银奖杯	金奖杯	说明
2–9	Chain It	4	7	8	同时点击颜色相同的两个烟花
2–10	Evasion	29	36	41	避免点击紫色烟花
3–1	Speed Up	30	34	38	尽量点击多的烟花，烟花升空速度会越来越快
3–2	Quick Draw	24	31	36	快速点击尽量多的烟花
3–3	Pairs	5	6	8	同时点击颜色相同的两个烟花
3–4	Chain It	6	8	10	滑动手指引爆连线的多个烟花
3–5	Barrage	32	43	54	尽量点击多的烟花
3–6	Spot It	27	34	38	只点击蓝色的烟花
3–7	Pairs	8	10	12	同时点击颜色相同的两个烟花
3–8	Evasion	35	43	49	避免点击绿色烟花
3–9	Speed Up	30	35	40	尽量点击多的烟花，烟花升空速度会越来越快
3–10	Quick Draw	39	45	60	快速点击尽量多的烟花

评价：游戏的画面和音乐说实话有点简陋，但是作为一款AR游戏，能带给大家大家一些特别的虚拟现实体验，而且简单把它当做一款益智休闲游戏随时拿出来玩玩也还可以，免费的午餐我们也不用奢求太多了。



▲在每个任务开始前会有字幕提示任务达成条件。



▲每个挑战任务的目标当然是金奖杯了。


▲漫天弹幕时，用手指滑动比点击要有效得多。

勇敢青年的危险游戏——悬崖跳水

◆SCEA◆ACT◆2012年2月22日◆美版◆431MB



《悬崖跳水》是一款风格轻松的AR游戏，我们的主角就是这位喜欢寻求刺激和挑战的年轻人，从各种陡峭的悬崖和高台上往下跳水是他的最爱，获得观众的欢呼声是他最大的满足，虽然有时候会摔得惨不忍睹，但看起来他似乎有着小强一般的顽强生命，因为无论摔得多惨，他都能再次爬起来继续跳。

通过AR卡片，我们可以搭建出各种跳水场景，只要将PSV摄像头对准AR卡，桌面上瞬间会立起各种跳水高台，同时出现了水池。然后我们的主角乘着直升机来到高台上。

简单有趣的玩法

游戏的玩法很简单，我们需要在正确的时间按下叉×键，按键时间的长短决定了跳水的轨迹，最初的目的很简单，控制轨迹让主角顺利跳入池子中便可。而到了后面的关卡，跳入池子已是最基本的要求，此时还要按配合按键完成空中转体等花式动作，按键的时机要求可非常严格哦，不然是取得不了高分的，如果按错键的话，主角可就惨了。



▲看到你的桌面上飞来了直升机可不要惊讶。

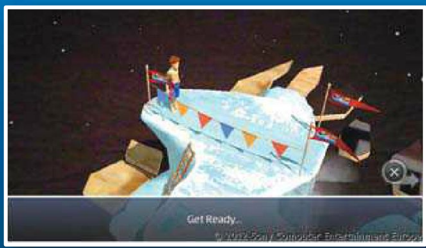


▲跳水时当圈子变为绿色就是按键的最佳时机。

值得一提的是，游戏还利用到PSV的背触摸板，在跳水之前我们要有节奏的点击后触摸板来吊起观众的掌声，同时这也有助于主角增加弹跳距离，如果距离不够的话，主角可是跳不进池子的。

丰富的跳水场景

游戏的关卡也挺丰富，包含6个主题场景和1个自定义场景，在主题场景中，我们只需要用到一张AR卡便可，将卡片放在桌上，桌上上便会出现悬崖、冰川、沉船、吊车甚至直升飞机等特殊跳台，每个场景都包含有6个关卡，都有不同的动作要求，从简单到困难慢慢提升，开始可能只需要按一两个键，后面就需要按4个键了，只有全部完成并获得足够的分数才能解锁后面的关卡，所以颇具挑战性和乐趣。



▲游戏中的跳水场景非常有特色。



▲跳水后的各项评分看起来很专业哦。

自己搭建跳台来跳水

除了固定的场景，我们也可以在自定义场景中自由搭建跳台和池子，此时我们需要用到两张AR卡，一张放在高处作为跳台，另一张放在低处作为水池，当PSV识别后我们还可以用手指在屏幕上缩放来调节水池的大小，池子弄得越小当然难度就越高了。自定义关卡也包含有6个任务，全都是要按4个键的高难度任务哦。



▲自定义场景就没有那么花哨了，只有一个跳板和一个水池。

评价：游戏玩法简单但不失技巧性，挑战性较高，想获得高分可不是一件容易的事情，整体来说游戏的耐玩度不错，值得推荐。

桌面上的手指足球——桌面足球

◆SCEA◆TAB◆2012年2月22日◆美版◆197MB



▲全CG的片头动画到是能唬一下人。

《桌面足球》是一款利用AR卡片在桌面上进行足球比赛的游戏，这款游戏需要用到全部的6张AR卡片，相比前两款最多只要3张卡来说，这阵势可谓不小，那么游戏实际表现又会如何，我们赶紧来看一下。

游戏的片头动画也很唬人，全CG的球员进场动画咋一看还以为是《FIFA》或者《WE》，不过球员一动起来就发现不对劲，他们都是一跳一跳着走路，原来他们的脚都是棋子，很符合“桌面足球”的主题——这是一款桌面游戏。

开始前的准备工作——搭建球场

游戏开始前，我们需要用AR卡片来搭建球场，由于用到的卡片较多，我们最好找一张大一点的桌子。

搭建过程中游戏会有提示来教玩家怎么完成，首先是用1、2、3号AR卡来搭建足球场，通过移动卡片之间的距离可以调整球场的大小，接下来将4号和5号卡片放到1、2、3号卡片的上方，它们会构成观众看台。最后，我们将6号卡片放在球场上方，它会变为比分牌。这样搭建球场的准备工作就算完成了。



▲球场搭建工作全部完成，可以看到场边的观众席和记分牌。


▲桌面上进行的五人制的足球比赛。

用手指来踢球吧

接下来游戏会进入一段新手教学，教授玩家基本的游戏方法。这是一场五人制的足球比赛，既然游戏的名称叫《桌面足球》，当然不要指望像玩《FIFA》或者《WE》那样，球员的移动以及传球射门等操作，我们需要在屏幕上滑动手指来完成，而滑动的力度决定了球员或球的移动距离。

说实话，游戏的玩法和用户体验都很差，比如在教学演示中，有一个弧线传球的教学硬是让我尝试了几十遍都提示失败，我都不知道该用怎样的滑动方式来迎合这鳖脚的审核，最要命的是，如果不通过这个教学就无法进入后面的正式游戏……就在我差点崩溃、暗自伤心这游戏与我无缘的时候，我的手指貌似滑动出神一般的轨迹让审核通过了，不禁仰天长叹老天开眼，不过在进入正式游戏后才发现，这个游戏有多么的无聊。游戏采用的是回合制，每一回合可进行两次行动，比如我们可以进行一次传球，然后让接球的球员完成射门，于是我的回合结束，该对手行动了。至于如何抢球，就是用手指滑动队员去“撞”对方的持球队员，撞上了就抢过来了……



▲可以选择多个国家的球队，当然区别也只是球衣的不同。



▲游戏中也会有裁判登场哦，球出界或者犯规都有提示。

评价：你能想象用手指滑动来决定移动方向和距离时有多少不可控因素吗？加上死板的回合制系统，这游戏实在是有点无聊。

美服账号的其他小福利

相对于日服来所，美服内容的丰富程度甚至有过之而无不及，美容的分类不仅更多，免费的应用程序也不少，有美服账号的玩家可以在里面好好淘一番。那么除了以上介绍的3款免费AR游戏，美服还有什么免费福利呢？



▲美服的免费程序非常丰富，但是很多程序在国内无法使用。



▲在美服上可以找到热门游戏《植物大战僵尸》，但可不是免费。

免费的完整版游戏——《机车风暴RC》

“《机车风暴》系列”一直以火爆刺激的竞速体验吸引着众多的玩家，PSV版的《机车风暴RC》却一反系列传统，让玩家操控着迷你型的遥控车来进行竞速。游戏于3月5日登陆美服PSN，有美服PSN账号的玩家都可免费下载正式版游戏，相当厚道。当然，游戏的一些DLC采用了收费形式。游戏的画面非常精美，而操控的手感也非常细腻，虽然缺少了正统系列的火爆和激烈，但依然充满挑战性。


▲免费的正式版游戏，可一定不要错过哦。

《抵抗 燃烧天空》AR程序

预定于5月29日发售的FPS大作《抵抗 燃烧天空》，在PSN上放出了一个有趣的免费程序，该程序可以让玩家利用AR卡片看到特别的动态画面。只需要用到1号AR卡片便可，玩家会看到主角手拿武器对抗3名敌人的慢动作画面，同时会有结合画面的特别音效出现，我们可以随意调整角度仔细欣赏。


▲可以通过多角度仔细欣赏，在游戏正式发售前只能这样解馋了。

TIPS：本专辑的光盘中附赠了AR的图片文件，玩家只要打印出PSV就可以正常识别。

PSV固件更新一览



日版PSV最初出厂时的固件版本为1.0，而截止到4月下旬，最新固件已经更新到1.67，这期间的几次更新都有哪些改进呢，下面我们就来了解一下。

文 LIKY 美编 咕噜

1.5固件更新

更新日期：2011年12月17

更新内容：日版PSV主机发售的当天便迎来了一次固件更新，本次更新官方并没有详细说明所更新的内容以及所修复的问题，权且当做一次系统方面的改善。

1.51固件更新

更新日期：2011年12月27

更新内容：本次更新主要是改善一部分PSV游戏的运行稳定性，针对性地解决了《真·三国无双 NEXT》运行时的一些问题。

1.52固件更新

更新日期：2012年1月16

更新内容：针对系统软件运行时稳定性的改善。

1.60固件更新

更新日期：2012年2月8日

更新内容：这次的更新是PSV固件一次较大规模的更新，不仅加入了新的系统程序，还在系统功能上加入了不少细节上的改进。具体如下：

■连接电源时，PS键会亮起蓝灯，此外还可以通过PS键灯的颜色来判断PSV的状态。

蓝色灯常亮	接入电源（包括充电）
蓝色灯闪烁	进入待机模式
蓝色灯慢慢闪烁	收到新消息
橘色灯常亮	在待机模式中或者完全没电的状态下进行充电
橘色灯闪烁	PSV电量极低无法开机时进行充电

■开机状态下，长按电源30秒钟，PSV会重启进入安全模式。安全模式是PSV以最低必要机能来启动的模式，能够解决部分系统问题。

■系统增加“地图”的应用程序，采用谷歌地图数据，它能帮助玩家快速定位当前位置（通过Wi-Fi或者3G），玩家可以查找地点以及到该地点的路线，规划的路线有步行和驾车两种，地图支持卫星视图以及实时路况。

■系统增加视频拍摄的机能，利用前、后摄像头能够拍摄分辨率640×480，30帧的有声视频。

■【设定】中增加“位置数据”的选项。

■“PS Store”中购入商品的评价情报，可以用Facebook进行公开，不过需要事先在【设定】>【PlayStation】>【Facebook】中进行设定。



▲PSV的安全模式能够解决部分系统问题。

■“Near”中的“收藏”中会显示玩家的情报，包括邂逅的玩家ID、邂逅的回数（最大100人列表）。

■“群消息”中增加举报选项，可以举报一些令人不快的言论。

■“内容管理”增加了删除备份的资料的选项。

■PSN账号改名为“SEN账号”（Sony Entertainment Network）。



▲新增的谷歌地图是非常方便的程序，但相比手机版无论功能还是用户体验都要差很多。

1.61固件更新

更新日期：2012年2月21日

更新内容：针对系统软件运行时稳定性的改善。

1.65固件更新

更新日期：2012年4月3日

更新内容：本次更新的幅度也比较大，加入了一些细节功能。

■在【设定】>【声音&显示器】中追加“最新资讯通知”的几项设定。

■在【设定】>【自动待命】中追加“10分钟后”的选项。相比以前最长只有5分钟的时间，这次时长增加了不少。

■有新的活动时，在游戏的LiveArea页面会出现黄色的下箭头进行动态提示。

■输入法的键盘加入锁定英文大小写功能，即双击↑（Shift键）可以锁定英文的大小写，再按一次可以解除锁定。

■改善PSV游戏《真·三国无双 NEXT》下载版某些时候不能正常安装的问题。

■改善一部分PSV游戏（如《13号小队》）游戏过程中死机的问题。



▲增加了黄色的下箭头进行动态提示，更加醒目。



▲自动待机增加了“10分钟后”的选项。

1.66固件更新

更新日期：2012年4月4日

更新内容：相隔前一版本不到一天就紧急公布的该版本，主要是改善1.65固件中部分PSP游戏无法进行Ad-Hoc联机的问题。

1.67固件更新

更新日期：2012年4月12日

更新内容：改善部分PSV游戏（如《梦幻俱乐部ZERO 携带版》）使用摄像头出现死机的问题。

近期更新的免费应用程序

闹钟同盟

原名：めざまし同盟/Wake-up Club
类型：闹钟、交流
容量：63MB
上架日期：2012年4月19日
上架地区：日服、港服等

《闹钟同盟》（めざまし同盟）是4月19日在日服、港服的商店上登陆的免费应用程序，这是一款以“闹钟”为主题的社交小游戏，其玩法还颇有点意思。该游戏必须接入网络才能运行，这一点需要注意。

软件特色

1.具备普通的时钟功能

该软件具备普通的时钟以及闹铃功能，而且时钟有多个不同的主题，有数字型，也有时钟型，而且如果玩家记忆卡中有相关游戏资料的话，时钟主题会增加，比如《重力异想世界》、《逃脱计划》等都有特定主题时钟。



▲游戏具备普通的时钟显示功能，而且还有多个主题可以选择。

2.独具特色的“闹钟同盟”

该程序另一大特色就是“闹钟同盟”功能——设定闹钟的话，就会与别人结成“同盟”。

所谓同盟就是，将闹钟设定在同一时间的人就会自动结成同盟（不限定PSN好友，范围是网络上所有的玩家），最多12人。当自己闹钟响起时，只要点击中央晃来晃去的自己头像便可停止闹钟，但是，如果有其他人起得比你早，那么他们就会跑到你这里来叫你起床，他们的白色头像会一边飞一边叫你，如果你起得比别人早，那么你就可以去叫别人了。如果自己完全睡过头了成为最后一个起床的，所有的同伴都会来叫你，此时就是满屏幕的同伴头像了，只有先清除他们才能点到自己头像，清除的办法就是快速点击和摇晃主机。

5分钟以内全部人都起床的话，任务就算成功，根据结果的不同会获得不同的奖杯哦。

起床的结果可以在“群消息”中作为“活动”（アクティビティ）保存，同盟的队员可以通过这个来成为朋友。起床的回数以及结果都会详细记录下来。



▲设定同盟闹钟的画面，网络上所有与你同一闹钟时刻的人就会与你结成同盟。


▲闹钟响起要尽快点击自己的头像起床，旁边的白色头像是比你起得早的人。


▲自己起床后就可以去叫别人起床了，那些头像还是白色的头像就是还没有起床的，赶紧去点醒他们吧！



▲起床的回数以及结果都会详细记录下来。



▲这个游戏可是有奖杯的哦，奖杯控醒目。

涂鸦公园

原名：ペイントパーク/Paint Park
类型：涂鸦、交流
容量：17MB/36.9MB
上架日期：2012年4月19日
上架地区：日服、港服、美服等

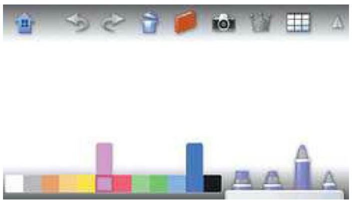


手机平台上有一款叫《你画我猜》的小游戏大红大紫，现在PSV上也有了一款涂鸦的小游戏——《涂鸦公园》，同样包含着涂鸦和交流的要素，看起来似乎有着类似玩法，但实际却有很大的不同，下面来看看。

这是一个PSV的免费应用程序，于4月19日登陆各地区的PS软件商店。游戏的主要功能就是“涂鸦”，玩家可以利用PSV的触摸屏直接作画，还可以利用摄像头拍照然后进行加工，也支持对已存的照片进行修改，比如对游戏中的截图进行涂鸦或者加备注，然后上传到网络上与其他人分享，类似于一个简单的图片处理软件。

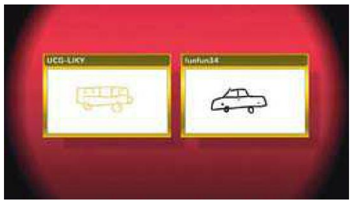
而除了上面所说的“单人模式”，游戏也包含“多人模式”，游戏支持最多6台PSV联机，大家可以在一起作画，各自的作品可以通过聊天的形式交换。而多人模式还包含有“竞赛”的要素，根据既定的要求大家一起作画，在规定时间内谁的作品最好谁就是优胜，而评选的方式则是大家一起通过投票的方式来选举。

咋一看还以为是《你画我猜》式的游戏，实际上则完全不同，因为本游戏没有“猜”的环节，大家只是根据既定要求来一起比谁画得“好”而已。而本游戏最大的遗憾是只支持Ad-Hoc联机，不支持网络联机，也就是说大家只能面联，这无疑在很大程度上限制了大家的交流。


▲绘画板有一些简易画笔工具，大家可以随意涂鸦。



▲多人竞赛模式，大家要根据不同的要求来作画。


▲最后所有人投票评选画得最好的画，看图中哪个汽车画得像（-_-b）？

在PSV上看大片？简单几部压制PSV高清视频

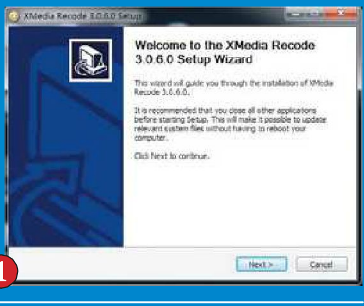
文 酷洛洛 美编 咕噜

在PSV设计之初，Sony就很有远见地给它配上一块具备优异表现力的OLED屏幕，借助它我们不但可以在PSV上欣赏亮丽的游戏画面，5寸的大屏幕更为给我们带来前所未有的高清级便携视频体验。目前通过PSN我们可以下载各种如电影、动画、MTV等视频内容到PSV上收看，但玩家的喜好五花八门，单借助PSV无疑难以满足所有人的视频内容需求，要自力更生，但过去PSP的视频压制方式，放在960×544分辨率的屏幕上似乎又显得有点浪费硬件，因此我们现在需要一个适合PSV的视频压制方案，让我们可以将自己喜爱的视频，转换成最适宜PSV的格式，复制到记忆卡之中，好让我们可以随时随地欣赏。

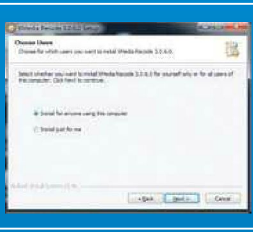
目前视频的转换方式多种多样，要稍微专业向的可以直接用AVS+MEGUI进行脚本编码压制，但如果同学希望压得一部好片而不想太麻烦，又不想太傻瓜出来效果不够好，我们可以采取一个折中的方案，以下笔者会运用一款名为XMedia Recode的通用压制工具，简单几步压制出最合适PSV播放的MP4视频。

一、安装XMedia Recode

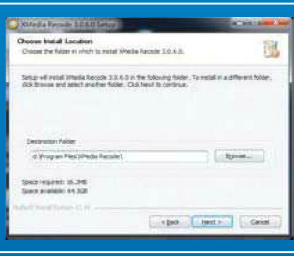
首先当然是下载XMedia Recode，然后进行安装。这里笔者使用的版本是3.0.6安装版，玩家可以进入官方网站（http://www.xmedia-recode.de/download.html）下载最新版。



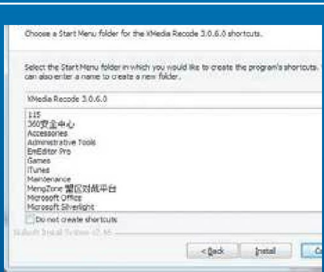
1



2 之后我们选择默认的第一项“本机所有用户均可使用”，然后点击NEXT。



3 继续为选择安装路径，玩家根据自己电脑情况选择安装的盘符，然后点击NEXT。



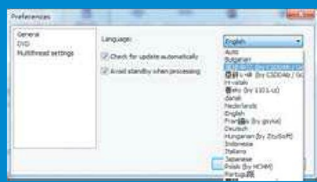
4 最后我们选择Install正式进行安装。



5 安装完毕后，桌面就会出现XMedia Recode的图标，这时双击进入，我们来准备下一个步骤。

二、设置压制参数

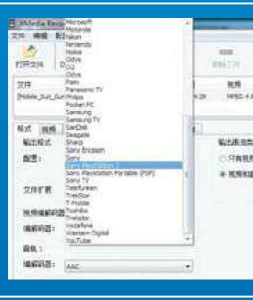
1 进入后可能会有不少玩家对英文的软件界面感到不习惯，不过没关系，点击菜单栏上的“Option→Preference”，进入后在“Language”一栏中我们就可以选择软件界面的语言了，这里当然是选择“简体中文”，再点击OK按钮后，软件就会变成中文界面了。





2 然后我们就可以将自己需要压制的视频直接拖到软件框中，软件就会自动载入视频，并显示在较上方的信息栏中，我们以动画《机动战士高达AGE》为压制例子。

3 点击配置的下拉菜单，会出现各种视频的压制方案，这里我们选择“Sony PlayStation3”，也就是PS3视频格式。稍后我们会以PS3的MP4视频格式标准为基础，调整参数变为PSV的可适用视频。

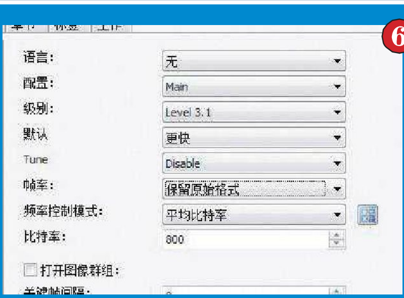




4 这时界面会新增一个PS3视频格式的下拉菜单，点击并选择“PS3 H.264 720P”。这就是目前PSV最高支持的视频分辨率了（1280X720）。

5 之后我们点击旁边的视频选项卡，会出现另外一批参数设置，这部分我们打开“一般→级别”的下拉菜单，选择为“Level 3.1”。该为PSV最大支持级别，Level 3.1以上的话PSV就无法播放了。

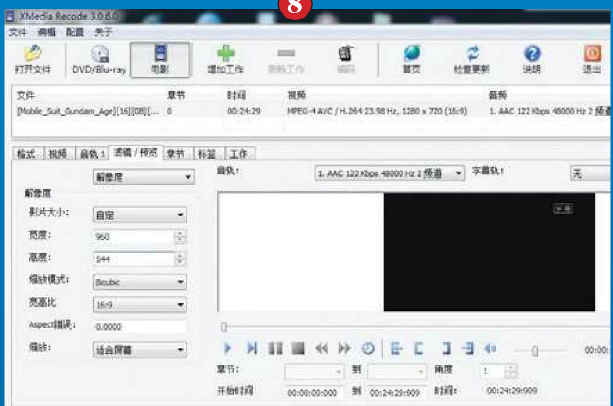




避免播放兼容出现问题，一般帧率部分应在30以内，如果压制源视频的帧率已经在30以内，那我们一般选择默认的“保留原始格式”即可。而“比特率”部分个人会倾向800，如果玩家最求画质高一点，这里也可以尽量调大，但也没必要高于源视频。在频率控制模式中，一般情况下选择“平均比特率”，如果希望效果好一点，可以选择“2-Pass平均比特率”，不过这样压制需要花上两倍的时间，视乎玩家的情况了。最后右边显示加减乘除的按钮，点击进入可以计算目前参数下生成的视频大小。



查询源视频参数，我们可以右击信息栏中载入的视频，并选择“媒体资讯”，之后就可以看到如图的视频参数了。压制效果很讲求源视频的效果，如果源视频分辨率和帧率并不高、码率也不是特别大，玩家就没必要将压制的参数调高，这样也是没有意义的。



之后我们跳到“滤镜/预览”的选项卡，这里我们可以对即将压制的视频进行预览。在解像度这部分参数中1280×720是PSV最大支持的像素，假如玩家希望压制的视频完全符合PSV的屏幕分辨率（960×544），那么在宽度和高度上输入该参数即可。“宽高比”这一项视乎源视频的比例，假如是4:3视频，这里我们就选择“4:3”。



点击“解像度”的下拉菜单，有不少增强效果的滤镜、也能对视频进行剪辑，一般情况下无需设置，有特别需求玩家可以根据喜好选择。

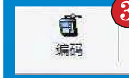
三、进入压制步骤



1. 到此为止我们已经完成参数的设置了，开始准备压制，现在点击顶部导航栏的“增加工作”。

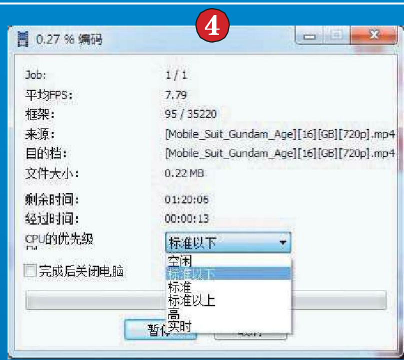
2. 点击后出现输出菜单，这里可以再次确认压制的视频参数，加入有问题则可以点击“取消”重新设置。点击右边的“…”按钮可以选择压制好的视频的生成路径。确认无误后点击“确认”。

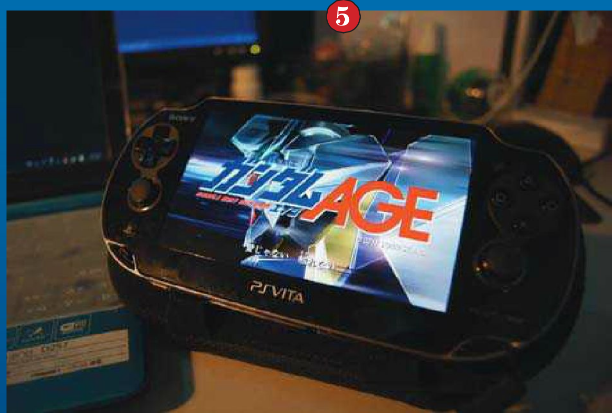




增加工作后我们就可以点击右边的解码按钮，正式开始视频压制。

之后程序就会转到压制的进度菜单。这里我们可以看到压制的经过与剩余时间。压制时间与玩家的电脑配置有关，配置越好时间就越短，像笔者用于展示的上网本只能慢慢等了。如果玩家正在用电脑做其他事情，“CPU优先级别”可以选择“标准以下”，这样就不会因压制造成太大影响了；若玩家准备睡觉，则可以选择“标准以上”甚至“高”和“实时”，顺便勾上下面的“完成后关闭电脑”，就可以上床呼呼大睡，第二天醒来打开电脑视频就搞定了。





最后我们将压制好的视频拷贝到PSV中，开始欣赏大片吧。

假如遇上无法压制的情况

1. 可能压制的源视频命名过长，这时只需改成较为简单的名称，再重新压制即可。

2. 可能是玩家的电脑内核解码器不全，导致压制过程中无法正常解码，这时应下载一个解码软件，如K-Lite Codec Pack等后再重新尝试。

体验究极掌上游戏
——PSV购买指南

文 月下雪影 编 酷洛洛 美编 咕噜

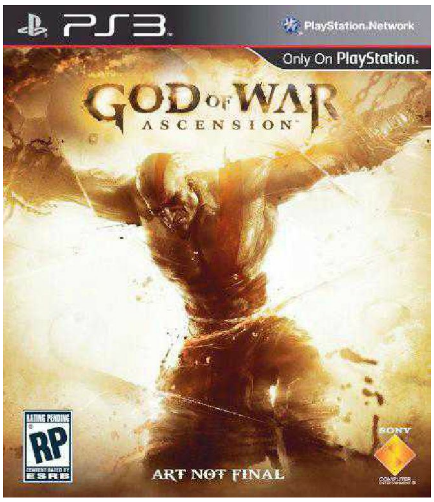


从12月的初啼坠地到现在的长大成人，PSV已经渡过了发售后最艰难的一段时期。系统的不断完善，游戏的不停开发让现在的PSV散发出了无穷的魅力，而美版PSV的上市也让国内PSV市场的价格逐渐回归到了正常水准，现在无疑是入手PSV的一个绝好时机。本篇导购会从PSV近期的状况入手，为各位想要购买PSV的玩家详细介绍PSV的方方面面，以便能让玩家顺利的体验到不同于以往的究极次世代掌上游戏。

PSV是否还值得购买？

对于很多普通玩家而言，手上已经有了PSP，这两年应该还会有一两台iOS或Android系统的智能手机，那么在当下这个阶段，PSV有什么理由值得去购买呢。一方面，PSP虽廉颇老矣，但依然老当益壮，前不久还有《第2次超级机器人大战Z 再世篇》登场，随后几个月的游戏更是排满了日期，让人应接不暇，而PSV则相对处于游戏空档期，PSP和PSV的交接明显还没有完成，此时入手有没有可能较早。另一方面，现在的智能手机游戏众多，大有吞并掌机平台的趋势，PSV今后能否在市场上立足也是个问号，那么现在购买PSV的理由是什么？

1.索尼的重点发展：上面已经说道，PSP虽然仍活跃在市场上，但是索尼的重点已经明显转移到了PSV身上，比起PSP排到6、7月的游戏发售表，现在的PSV游戏已经排到了2013年，索尼的当家大作《小小大星球》、《抵抗 燃烧天空》、《杀戮地带》都已经陆续公布，而随后的几个月还有可能公布超级大作《战神》在PSV上的续作，此等支持力度，有何理由拒绝呢？



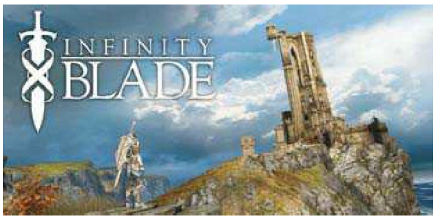
▲《战神》新作已经登陆PS3，PSV的还远么？

2.超高的性价比：前不久已经当上了索尼CEO的平井一夫对媒体提到，PSV目前绝对没有降价计划，因为从现有成本考虑，PSV一直都是赔本销售，再降价无疑等于让自己赔得更多，不过厂商向来对主机的价格都有"放卫星"的习惯，就像岩田聪在3DS发售时还哭诉着说3DS一点都不赚钱，但随后就以40%的超大幅度降价，刷新了游戏主机降价历史。但比起3DS，PSV却绝对是良心售价，四核的ARM Cortex-A9核心处理器，5英寸960×544分辨率的OLED显示屏和超强的SGX543 MP4+显卡，对比在智能手机里以性价比取得轰动效应的小米手机，双核1.5Ghz的CPU，4英寸 854x480分辨率的TFT显示器和高通Adreno220显卡，几乎各个方面都能胜出，惟有512MB的RAM内存不及小米手机的1GB内存，但考虑到目前PSV的售价只有1600多，而小米卖到了1999元，这样比小米手机更具性价比的PSV即便不亏本也绝对是当前数码产品里最具性价比的产品了，这让你有何理由拒绝呢？



▲极具性价比的小米和PSV相比也略逊一筹。

3.更加主流的游戏体验：iOS和Android的迅猛发展让掌机行业看起来岌岌可危，不断被蚕食的市场份额好像已经昭示掌机已死，手机当立，但事实是PSV在欧洲每周依然能卖出6万台，比起几年前丝毫没有颓势，反而还有不小的提高。这主要是因为智能手机所蚕食的市场份额实际都是几年前NDS所打下的"蓝海"人群，而一直走核心路线的PSP和PSV实际并不会受到太多影响，何况比起智能手机上的游戏，PSV的操作体验更加纯正。有按键、有触摸、有实景AR，也有语音体感，这让PSV满足了任何人群的游戏要求，再加上PSV上的游戏素质也要高出智能手机一大截，仔细想想，你又有何理由拒绝呢。



▲iOS平台上的《无尽之刃》。

或许对于很多玩家来说，购买PSV是不需要任何理由的，但通过以上几点我们确实可以看到，PSV的前景一片光明，只要索尼能尽心呵护，PSV重现PSP的辉煌必然不成问题，现在购买PSV你还有什么值得犹豫的？

第一章：主机区域版本的选择

既然信心已决，下面我们就要来了解一下PSV的购机常识了。老惯例，让我们先从主机的区域版本选择说起。PSV不像3DS一样存在锁区，所以理论上Wi-Fi版主机的选择是没有任何限制的，购买价格最便宜的即可，但考虑到国内游戏市场的行情，PSV最值得购买的必然还是港版或是美版。前者的优势在于贴合中国国情，主机质量最有保证，从香港直接运输过来，主机全部都是三码合一，检查维修方便。后者的优势则是价格，目前市场上售价不足1700元，即便同时入手记忆卡和游戏也可以控制在2000元左右，对于资金并不充裕的玩家来说，美版PSV性价比突出。而3G版主机考虑的因素就比较多了，以为里面存在运营商绑定因素，像是日版PSV和NTT Docomo合作，美版PSV和AT&T合作，这些主机拿到国内插入中国联通的3G卡是无法使用的，所以3G版主机是不能购买日版和美版的，目前惟一的选择就是港版主机，没有任何运营商绑定，拿到国内插入中国联通的3G卡即可使用，非常方便，而台版虽然也没有绑定，但因为数量稀少的关系，国内几乎无货，所以暂且不提，欧版则也有运营商绑定，且国内渠道不通，因此也不在讨论范围之内。综合来看，Wi-Fi版主机的选择有港版、美版两种，3G版主机则只有港版一种。

对于各个版本主机的质量问题，之前已经提到，PSV主机均来自统一的生产线，所以质量上并没有差别，而之前所谓的“坏点数量不同，出口地就不同”的定律也因为PSV本身屏幕极少存在坏点的关系，而被忽略，所以担心版本不同质量不同的玩家完全可以放心，所谓的版本只是包装上的差别，主机本身是没有任何不同的。



▲美版PSV价格最低，适合资金不充裕的玩家入手。

第二章：主机屏幕的选择

确定好主机版本之后，接下来的事情就非常简单了，先多走几家实体店询问一下价格，然后准备付款购买。对于PSV这种贵重，属于水货的数码产品，建议最好从实体店购买，网络上的主机价格虽然便宜，但不排除有遇到质量较差机器的可能性，到时无论是退还是换都会很麻烦，所以在实体店自己挑选机器才是最好的方式。那么挑选机器时，现阶段最应该注意的地方是哪里呢？两个字：屏幕！现在市场上的PSV基本不存在翻新机，所以翻新问题不需要注意。全新主机的话，惟有这块50美元成本的OLED屏幕最有可能发生问题。问题会是什么，坏点抑或是黄斑？都不是，这些全是普通TFT屏幕会发生的问题，OLED屏幕因为本身属于自发光固体，所以本身是极少有坏点、黄斑问题的，即便是有坏点，考虑到PSV屏幕的细腻性，也很难在检查时直接察觉，所以检查的时候基本可以忽略这个问题，如果非要检查的话，只能尝试给PSV换不同的壁纸来看是否存在坏点，PSV更换壁纸的方法是长按屏幕再点击右下角的壁纸图标进行操作，检查的时候要注意从屏幕边缘向中间逐层扫视，这样的抓出坏点的几率比较高。刨除掉坏点这个问题，OLED最需要检查的是色块问题，这是普通玩家所说的光斑、尿屏。也有不少玩家把这个问题称作黑斑，但实际这是不准确的，黑斑指的是全白屏幕中存在黑色的色块，而PSV的色块问题是发生在全黑屏幕下，出现白色亮块的问题，所以黑斑的说法并不准确，而光斑和尿屏就比较符合OLED发生的症状了。因为是色块问题是发生在全黑屏幕下，所以检查起来倒是比较方便，让PSV停留在待机全黑的情况下即可，正常的OLED应该看不到任何颜色和亮光，因为OLED显示黑色时是不发光的状态，放置于全黑环境里是完全看不出来的，如果显示全黑可以看到白色的亮光，这就是色块了，有这种问题的机器尽量都不要购买。OLED产生色块的原因多属于工艺上的问题，OLED本身只是一层有机半导体薄膜，属于软性材质，但应用到产品上时必须要粘贴在其他硬性材料上才能形成硬屏，而工艺上的问题使得OLED很难100%的和硬性材料黏合，而没黏合的位置就是色块本身的位置了，不过色块也只有在屏幕全黑的情况下才会发现，所以我们购机时一定要让屏幕变成全黑，以便检查出这个瑕疵。不过在购机时，有不少商家可能会说有色块的机器才是正常的，全黑屏幕下有白色的正常的，出现黑色的位置是不正常的，这是为了销售掉这种屏幕有瑕疵的机器，玩家千万不要相信。还有一些商家还会说，色块只是屏幕在黏合时胶水留下的印迹，随着今后屏幕的使用发热，胶水痕迹就会逐渐消失，但从其他有色块的手机状况来看，这种说法也是不正确的，色块并不会随着时间的推移而逐渐缩小甚至消失，它是一直存在的，所以挑选主机时一定需要避免有大面积色块的屏幕。最后购买完主机之后，也要记得不要长时间让OLED屏幕显示一个画面，因为OLED和等离子屏幕一样，长时间显示一个画面时会发生烧屏问题，届时长时间显示的画面会永久的在屏幕上留下烙印，所以主机在不用时切记要关闭屏幕，可以避免烧屏的隐患。



▲在全黑情况下，PSV的屏幕应该是不发光的。

第三章：主机包装的三码合一

现在这个阶段，检查三码合一基本是没有必要的，因为市场上基本不存在翻新机，但是大部分玩家都是有完美主义心理的，所以三码合一这个问题也属于购机时必要的检查因素。在原先，PSP的三码合一指的是主机上的机身序列号、包装上的序列号，还有电池舱内的序列号是否一致，如果不一致就有可能是被翻新过的主机。而到了PSV上，因为是一体式设计，不存在电池舱，所以PSV的三码合一从原先的变成了主机上的机身序列号、包装上的序列号和PSV连接电脑时显示的序列号，最后一种在购机时肯定查看不到，所以我们主要检查的是前两种，机器包装上的序列号和主机的机身序列号，只要一致基本就没有问题了。当然，因为美版主机运输到国内多采用机盒分离的方法，所以很难达到三码合一，但这并不表示机器就是翻新机，所以无须担心。而港版主机按常理说都是三码合一，稍微检查一下即可。最后在电脑上显示的序列号，一般玩家可能并不了解，这需要你在电脑上必须先安装内容管理助手，然后把PSV连接到电脑上，这时让PSV进入待机状态，内容管理助手会和PSV断开，但我的电脑里会看到PSV的盘符是便携式媒体播放机，右键点击PSV选择属性，就可以在上面看到PSV的各种信息，里面包括用来鉴别主机是否是翻新的序列号，这里的序列号和主机上的机身序列号、包装上的序列号对应，不会出错。

现在目前PSV机身序列号的格式均为AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，前三段为2+8+7，总计17位，每台机器号码均惟一。最后一段的PCH1X0X，第二位数字表示主机类型，第四位数字表示主机的发售地区，具体情况如下（见下页）：

・0——日本，PCH-1000（Wi-Fi版）；PCH-1100（3G版）

・1——北美（含加拿大），PCH-1001（Wi-Fi版）；PCH-1101（3G版）

・2——澳洲（含新西兰），PCH-1002（Wi-Fi版）；PCH-1102（3G版）

・3——英国，PCH-1003（Wi-Fi版）；PCH-1103（3G版）

・4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），PCH-1004（Wi-Fi版）；PCH-1104（3G版）

・6——香港地区（以及新加坡），PCH-1006（Wi-Fi版）；PCH-1106（3G版）

・7——台湾地区，PCH-1007（Wi-Fi版）；PCH-1109（3G版）

除此之外，港版同捆游戏的PSV主机和普通版主机最后一段的编号是有所不同的，港版同捆版的主机最后一段编号均为PCHAS1X0XX格式，其中第二位和第四位数字依然是表示主机类型和发售地区的，最后一位X是表示主机的同捆游戏，A为《未知海域 黄金深渊》、B为《真・三国无双 NEXT》、C为《终极漫画英雄对卡普空3》。



▲检查PSV的三码合一现在对于购机的帮助不大

第四章：主机游戏的购买形式

在以往玩家购买PSV的同时大多都会选择一两款游戏一同购买，而现在很多商家开始了推出了新的促销手段：将装有六七款PSV游戏的32GB记忆卡和主机同捆销售，但价格却只卖到2700元，这远远要低于主机+32GB记忆卡+7款实体游戏的价格，很多玩家都觉得这种形式非常超值而入手了这种主机。这样的捆绑套装其实是利用了PSN帐号的合购功能，一个PSN帐号购买的游戏可以在两台PSV上同时使用，PSN下载版的游戏价格也要比实体卡带便宜一些，这样一来一款游戏的价格就被无形的去掉了2/3，所以这样同捆数款游戏的PSV看起来要非常的超值，但这样一来会有很多弊端，PSN合购的游戏奖杯会是两人共有，而机器上的PSN帐号也不属于自己，帐号控制权掌握在商家手里的，因为只有这样才可以保证两个玩家同时正常的使用PSN，这样等于玩家自己无法自由的使用PSN帐号，相当于放弃了PSV本身不少实用的功能，而更为主要的是，玩家并不知道商家的游戏购买途径，如果商家使用的是黑卡购买游戏，那么你的主机甚至会有被BAN的危险，格式化记忆卡或者恢复出厂设置又会造成游戏丢失，等于放弃了这些当初花钱买来的游戏，仔细分析下来非常的不值。所以这种非长久稳妥的廉价同捆游戏主机并不推荐玩家们去购买，除非你真的可以接受这种不靠谱的方式，否则还是不要购买这种套装，游戏尽量自己去选择购买。那么到底是购买PSN下载版游戏还是实体游戏合适呢？上面已经提到PSN游戏可以两个人共用，而且本身价格较低，所以实际操作起来会便宜很多，但劣势上面也已经提到，就是游戏奖杯会是两人共有，PSN帐号不自由。而实体游戏统统没有这些问题，况且实体游戏还可以出售，这足以抵得上游戏原价的一半甚至更高，所以极具流通性的实体游戏不仅更具收藏价值，而且成本理论上更低，因此现在的PSV下载游戏很难和实体游戏相抗衡。况且现在所有的港版繁体中文游戏价格也并不高，250～300元以内就可以买到，假如你只买港版游戏的话，开销也并不算太大，而且今后还能继续流通，实体游戏的优势显而易见了。当然，游戏形式的选择权还在自己，这里也只是给纠结中的玩家一个小小的参考而已。



▲捆绑游戏的销售形势多出现在网络上。

第五章：主机包装内的配件

非同捆游戏的PSV，以港版和美版主机举例。

港版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套和说明书若干。

美版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和6张AR游戏卡片。

港版3G/WiFi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和价值50港币运营商为one2free的预付款SIM卡，内含300MB流量，仅能在香港境内使用。

美版3G/WiFi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干，6张AR游戏卡片和一张AT&T运营商的预付费SIM卡。

同捆游戏的PSV，以港版为例。

港版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干，4GB容量的PSV专用记忆卡，PSV保护壳一个、主机屏幕贴膜一枚、PSV游戏专用卡盒一个、手绳一个和擦布一块。

港版3G/WiFi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干，4GB容量的PSV专用记忆卡，PSV保护壳一个、主机屏幕贴膜一枚、PSV游戏专用卡盒一个、手绳一个，擦布一块和一张价值50港币运营商为one2free的预付款SIM卡。



▲港版PSV的电源是英式大插头，需要转换头或者是支持英式插头的插座。

第六章：主机的配件选择

除了游戏之外，购买主机时当然还不能忘了配件，现在购买PSV时选择的配件主要集中在记忆卡和贴膜上。

因为记忆卡为PSV专有规格，目前也不存在组装卡一说，想要购买的话目前只有索尼的官方记忆卡可以选择，所以价格比较贵，因此选择容量最合适的记忆卡非常重要。在使用角度上说，实体游戏玩家一般建议购买8GB的记忆棒，因为平时记忆卡的用处只是下载游戏的DLC，除此之外再装些电影或歌曲也就完了，所以8GB肯定够用，4GB则略小一些。下载游戏玩家，则至少16GB起步，资金富裕的话可以选择32GB，像出售PSN同捆游戏和PSV主机的商家，同捆的记忆卡也是16GB起步的，大部分则是32GB，PSV游戏容量较大，用容量小的记忆卡肯定装不下几个游戏，到时候再多买一张，价格可就贵不少。此外，如果你手里有多个PSN帐号需要刷奖杯，想要在PSV上使用不同的PSN帐号，一定要记得多准备一张记忆卡，因为PSN的账户是存储在记忆卡上的，且一张记忆卡只对应一个PSN账户，如果想换账号就需要格式化记忆卡，所以为了避免这种问题的发生，最好多买一张4GB的记忆卡，绑定不同的账户以供使用。

贴膜方面，国内主要是Hori组装膜和Hori原装膜两种，前者的价格在25元左右，后者的则在100元左右。两者的差别在于原装的Hori膜采用了三层结构，包括AR防反射层、硬质保护层和硅胶层，而国内的贴膜没有AR防反射层，且硬质保护层厚度较薄，摸起来比较软，保护效果要略逊于原装的Hori贴膜。但考虑到两者近4倍的价格差距，组装贴膜应当算是首选。此外国内还有一些品牌贴膜，比如香港的卡登仕、北通等等，这些贴膜的价格在50～80元左右，介于组膜和原膜价格之间，不过水准却和Hori原装贴膜相近，想要原装贴膜的却不想花大价钱的玩家可以考虑购买这种国产贴膜。一般质量好的贴膜贴到屏幕上时，在阳光下看会有淡蓝色或淡紫色的光芒，这是AR防反射层的效果，国产贴膜则什么都没有，想要购买好贴膜的玩家要牢记这点，以免被以次充好。



▲16GB的记忆卡比较适合使用下载游戏玩家。

第七章：主机的破解前景

最后，还有一个不能不谈的话题，就是主机在未来能否被破解。现阶段玩家依然还受困在索尼的牢笼之中，虽然从1.60到1.67，Wololo的VHBL都可以通过固定游戏来加载运行，但索尼不停地下架可加载VHBL破解程序的游戏已经昭示了索尼对抗破解的决心。从PSP游戏《机车风暴 极地先锋》到PSP游戏《大众网球》，PSV的破解已经进入了一个无解的循环：公布存档漏洞的游戏名→索尼将游戏全球下架→玩家无法购买游戏→漏洞无法利用。虽然VHBL只是让玩家接近PSV上PSP的破解，但索尼依然没有放过，Wololo的使命也从如何改善VHBL的兼容性变成了如何让大家能利用到漏洞，索尼的行动让PSV的破解一直在原地踏步，就像现在就连PSV上的PSP模拟器破解索尼都限制的如此厉害，而PSV本身的破解在不用任何工具的情况下，更是很难去解析，PSV的软破解可能已经接近于无。所以现在购买PSV，一定准备做好正版玩家的准备，或许这才是一个真正玩家的心态。



▲继《机车风暴 极地先锋》之后，可以加载VHBL程序的《大众网球》也被索尼下架。

附录：实体店购机套餐推荐

PSV购机推荐套餐		
＼	品牌/型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
	总计	2048元

本文价格更新截止至2012年4月19日，各地行情不一，仅供参考。

主机及主要周边参考价格

主机及主要周边	价格
PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
PSV主机（港版，3G）	2150元
PSV主机（美版，Wi-Fi）	1700元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB原装PSV记忆卡	158元
8GB原装PSV记忆卡	248元
16GB原装PSV记忆卡	368元
32GB原装PSV记忆卡	588元



尾声

虽然主机无法破解，但PSV现在已经来到了价格的最低点，各式各样的游戏大作蓄势待发，平井一夫升职到CEO后也将会大力扶持PSV的发展，PSV今后的前景即便算不上一片坦途，至少也不会遭遇太大的挫折。如果你想享受真正的次世代掌上游戏，你就不能错过PSV，它能带你领略掌上游戏的真谛，让我们一起来体验PSV上究极的掌上游戏吧！



各位购买了《PSV 专辑》Vol.2 的读者，这里是属于我们 PSV 玩家的“DLC 天国”。在过去，厂商如果要对一款游戏追加内容，往往只能通过“加强版”、“完全版”等方式推出，而购买了之前版本的玩家如果想体验新内容，也只得乖乖地掏钱买一张新版游戏。但自从 DLC 的出现，家用机与掌机平台就多了一种全新的内容扩展方式，厂商通过对新内容打包与发表，玩家就能够直接购买内容来为原有的游戏增添各种新元素。这既可以让厂商灵活更新，又可以让玩家在节省一定的支出，享受更多新内容。在这个“DLC 天国”中，我们搜集了各种已发售游戏的 DLC 最新情报，并对其中的 DLC 内容进行推荐度评分，让各位玩家在下载之前获得参考。

《忍道2 散华》任务DLC



所在服务器：日服
售价：2012年4月30日以前免费下载，之后的售价为500日元
推荐度：★★★★☆

“原已从战乱中平定下来的宇高多，突然掠过了神秘的敌影。寄宿在八块天魔镜碎片中的恶鬼——镜之化身莫名地觉醒。”玩家的任务便是要在名为“镜之化身”的 DLC 任务中将这些令人们陷入恐慌的外道者消灭。敌人的视觉和听觉都异常敏锐，玩家在行动时只要稍有不慎，便会遭到蜂拥而至的外道者围剿至尽。外道者的战斗能力优秀，俊敏的动作也让人防不胜防，而对杂兵一击必杀的血祀杀法在它们面前也变得不管用。与超高的任务难度成正比，假如玩家能击败“镜之化身”的头领，便能得到只有通过本 DLC 才能取得的超珍贵道具。注意，需要有通关一次的记录才能游玩此任务。此外，该 DLC 的港服、美服推出日期目前还未确定。

《梦幻俱乐部ZERO 携带版》DLC

所在服务器：日服
售价：100～420日元
推荐度：★★★☆☆

虽然《梦幻俱乐部》的 DLC 不如 NBGI 的 DLC 地狱那般恐怖，但也足够让你欲生欲死。因为一件服装的售价就高达 420 日元，而本作的服装数量可是有目共睹。目前厂商发布了三弹 DLC，其中第一弹收录了 COSPLAY 日中的服饰，对巫女等服装有爱的同学不妨入手；第二弹 DLC 除了 13 名女孩的冬季私服外，里面还有一个非常实用的道具——白金麦克风！该道具的售价为 120 日元，只要使用这个道具就可以在卡拉 OK 的迷你游戏中轻松获得 10 级评价，由于本作的卡拉 OK 游戏存在掉帧问题，想要白金却苦于过不去游戏的玩家不妨考虑这款道具；而第三弹 DLC 的内容就有些龙蛇混杂了，除了《ステキな magician》、《Real》、《イケない LipStick》和《カンパイ☆LOVE》四首新歌外，还有猫儿、小恶魔翅膀等饰品，其中每件饰品售价 100 日元，服装则按老规矩，也就是 420 日元发卖。





《山脊赛车》赛道与赛车DLC下载权

所在服务器：日服、港服、美服
售价：1600日元，158港币，7.49美元
推荐度：★★★★☆

让玩家戏称为“DLC 赛车”的 PSV《山脊赛车》，自 2012 年 2 月 23 日开始了漫长的“补坑”之路，截至 4 月 26 日为止，官方共推出了 8 台新赛车 DLC 以及 5 条新赛道 DLC，另外还更新了各种游戏 BGM 以及音乐包。以日服为例，其中新赛车售价均为 250 日元，而新赛道售价均为 400 日元。如果要全部购入





《山脊赛车》“偶像大师”主题DLC下载权

所在服务器：日服、港服
售价：2980日元，295港币
推荐度：★★★☆☆

如果各位觉得上面的那个 DLC 下载权尚算厚道，那这个与“偶像大师”合作的 DLC 下载就要看各位是否有爱了。该 DLC 下载权提供了游戏中 13 辆赛车的《偶像大师》人物角色主题皮肤，可以让玩家赛车摇身一变为动漫 FANS 喜闻乐见的“痛车”，另外还包括 4 首由《偶像大师》人物演唱的歌曲 BGM。购入下载权后，官方会从 2012 年 4 月 12 日至 5 月 31 日陆续放出内容提供已经购买下载权的玩家免费下载。如果各内容单独购买，每一首歌曲或赛车皮肤售价均为 500 日（50 港币）。


■目前公布的五款赛车皮肤。

的话总费用可比得上一款全新的《山脊赛车》，不过官方也在 PS Store 上提供这类 DLC 下载的“下载权包”，只要 1600 日元就可以获得这里面所有 DLC 的下载权了。如果同学已经购买了《山脊赛车》，那这个 DLC 下载权还是值得入手的，毕竟一堆 DLC 内容加起来，确实比得上一款只有 3 条赛道、5 台赛车的全新《山脊赛车》。

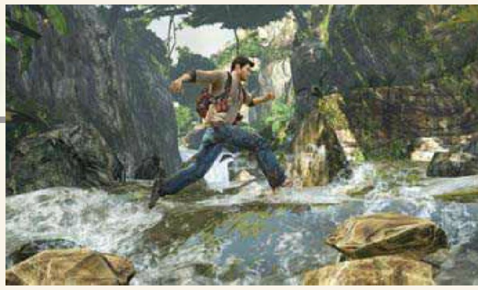


《墨鬼》新关卡

所在服务器：日服
售价：日服：免费
推荐度：★★★★☆

《墨鬼》是一款充满水墨与和风色彩的清版过关游戏，游戏最大的特色是可以通过触摸屏来使用“笔”，可以改变场景、召唤怪物来协助玩家过关。继 2012 年 3 月更新排行模式（ランキングモ－ド）后。现在 PS Store 提供了两个排行模式的新地图包 DLC 让玩家免费下载。该两 DLC 均收录 5 个新关卡，分别为 EX1 ~ EX5，以及 EX6 ~ EX10。已经通关的同学一定要下载挑战一下哦。

《未知海域 黄金深渊》宝藏地图包



所在服务器：日服、港服、美服
售价：500日元，8港币，0.99美元
推荐度：★★★☆☆

《未知海域 黄金深渊》PSV 首发护航的重量级作品之一。玩家扮演德瑞克在丛林中探险、与敌人交火、寻找宝物等要素让玩家爱不惜手。相信不少玩家都会被游戏中那些宝藏的收藏地点所难倒。因此官方也提供了游戏的宝藏地图包 DLC 供玩家参考，也算得上是半个官方攻略本了，该地图包可以在游戏中阅览，玩家只需点击主人公德瑞克的笔记，原来的故事截图就会变成该章节的藏宝地点，再点击藏宝图就会出现游戏中的谜题以及照片的具体位置，全部共 34 页，帮助玩家在游戏中排除困难。当然，如果同学们有入手我们第一辑的《PSV 专辑》，这个地图包不购买也没问题了（笑）。





《真·三国无双 NEXT》服装DLC

所在服务器：日服、港服
售价：100日元、10港币/件，500日元、50港币/包
推荐度：★★★☆☆

《真・三国无双 NEXT》作为 PSV 的首发游戏之一，让玩家们领略到了次世代掌机平台《无双》所能拥有的精美画面，游戏也在发售后推出过几个补丁，优化了争霸模式的网络连接、同屏人数以及掉帧情况。《NEXT》的角色形象和武器模组基本沿用自《356》，而该作的热销 DLC 内容之一——“学园系列服装”也被搬到了 PSV 平台。由于在《NEXT》中，武将的不同卡片除了对应不同的服装外，在能力数值、部队兵种和所用政策上都是有所区别的，所以本次的 DLC 除了观赏度以外，还是具有一定的实用价值的。比如非常实用的“攻击自带雷属性”政策，在 DLC 中就被赋予了柔道服版的太史慈。目前已发售的服装分四个势力，魏、吴、蜀、晋分别包含 16、16、17、9 名武将。单个武将服装售价均为每件 100 日元，若是以势力包形式整套购入的话，每个势力皆为 500 日元，更为划算。而喜欢他势力角色的玩家也不用担心，貂蝉、吕布等人气角色是肯定会推出 DLC 卡的，玩家要做的只是充值并耐心等待。

《圣洁传说R》服装DLC

所在服务器：日服、港服
售价：免费～300日元，免费～28港币
推荐度：★★★☆☆

对于一款日系 RPG 来说，服装 DLC 似乎已经成为了作品的标配。至今为止，《圣洁传说 R》已经放出了 5 弹 DLC 服装下载，分别是《偶像大师 2》服装、历代《传说》服装、学园主题服装、前世主题服装以及憧憬的职业服装。与“《偶像大师》系列”和历代“《传说》系列”的联动已经是系列的惯例，后三者则是衍生自本作游戏中的一些话题。服装是分角色卖的，每名角色的一套服装售价为 300 日元，集齐 8 名角色的服装就需要 2400 日元，算得上是一笔不小的开销。而且 NBGI 并没有推出服装整合 DLC，因此无法以稍微便宜的价格集齐一套，想要购入的玩家得好好琢磨一番。另外该类别下还有一些小配件可以下载，分别是眼镜、呆毛以及动物耳朵。这三者都是 8 人一组的套装下载，而且眼镜是免费，呆毛和动物耳朵仅花费 100 日元，相比起来就划算太多了。只是想给自己的角色添点花样的话，不妨考虑下这三个下载，特别是免费的眼镜，可以早早下载体验一下。



《圣洁传说R》道具DLC

所在服务器：日服、港服
售价：免费～200日元，免费～20港币
推荐度：★☆☆☆☆

对于这类型的 DLC，只能翘起拇指大骂一句“Very Well”。可供下载的道具有通常消费道具套、料理食材套、高级道具套以及成长促进套。前两者由于是免费的，倒是可以下来体验一下，聊胜于无。高级道具套顾名思义就是游戏中的高级回复道具，有 4 个品种，每个品种 ×3，收费为 100 日元。成长促进套则是游戏中可以获得的珍稀道具成长药草，用于增加角色 6 围属性最大值，6 个品种，每个品种 ×3，收费为 200 日元。在这里要说的是，由于本作的难度算不上高，且进入通关后的隐藏迷宫后，角色的成长速度将呈几何倍数增长，因此除非玩家特别不适应“《传说》系列”的战斗方式，否则是根本不用考虑买这种 DLC 来增加战斗力的。还有一点很让人无语的是，由于这类道具 DLC 在每个周目下只能使用一次，为了进一步骗钱，NBGI 还把 200 日元的成长促进套推出了 3 次，也就是说玩家只要愿意，就可以购买 3 次同样的成长促进套并在游戏中使用，花 600 日元让角色能力大幅提升，实在是令人发指。

《圣洁传说R》金钱、等级、AP、GP DLC

所在服务器：日服、港服
售价：200～450日元，20～45港币
推荐度：★☆☆☆☆

跟上一种类型的 DLC 没有什么本质区别，都是用来提升角色战斗力的。还是那句老话，进入隐藏迷宫之后角色的战斗力会大幅提升，因此完全没有必要去购买金钱和等级这类 DLC。AP 是用于提升角色技能的点数，全角色 +800 为 450 日元，+500 为 300 日元，+200 为 200 日元；GP 是购买战术或通关后继承特点用的点数，+500 为 400 日元，+200 为 200 日元。按照通关后刷 GP 的效率，在斗技场混迹 1 个小时可以刷出 900 点，等于 1 小时节省了 800 日元！看到这里谁还有花钱买的念头，只能说他是冤大头了。

《苍翼默示录 连续变换 扩张版》追加系统音DLC

所在服务器：日服、港服
售价：600日元，47港币
推荐度：★★★☆☆

“《苍翼默示录》系列”除了画面与系统在同类游戏中出类拔萃以外，声优也是一大特点。本作的部分角色系统音就作为 DLC 内容在 PSN 上放出了下载。可供下载的角色系统音为**ノエル**、**レイチエル**、**ライチ**、**ツバキ**、**マコト**、**プラチナ**以及**ココノエ**共七种，均为女性角色。下载后每个角色的系统音包含 A、B 两种类型，一种偏英文发音，一种偏日文外来语发音，玩家可以各取其需。虽然 600 日元的价格在周边 DLC 中算是比较贵的，但是考虑到这个下载内容可以反映到游戏的每一场对战当中，随时都能体验到，因此对于声优控来说还是比较划算的。该 DLC 惟一不人性化的地方在于花钱买下之前无法试听，有可能买了之后自己又觉得不理想，是个两难的处境。不过本作将于 2012 年 5 月 31 日发售 PSP 版，自带全付费 DLC 系统音，拿不准主意的玩家可以先在 PSP 版上鉴定之后再行购买。



《国王、魔王与7公主 新·王样物语 》服装DLC

所在服务器：日服
售价：200日元～500日元
推荐度：★★★☆☆

《新·王样物语》中可以为国民及公主更换服装，达到 COSPLAY 的效果，在玩这款游戏时笔者就觉得其十分有发售 DLC 的潜质，果然游戏发售不久官方便公布了第一弹 DLC。第一弹包括两套公主服装包和 4 套服装发饰包，每一套都可以单独购买，价格从 200 日元到 500 日元不等。其中公主服装礼包为洛丽塔风格，两套礼包分别包括不同的 4 位公主。进行换装后游戏内立绘会发生变化，同时可以增加公主特殊能力发动的次数，不仅养眼还能为冒险带来帮助。普通服饰、发型礼包包括：学校套装、天使恶魔套装、军事套装、双马尾套装。套装中服饰均有各种附加属性，例如增加体力值、体力缓缓恢复等等，部分服饰公主们也可以穿着。通过这弹 DLC 可以看到公主和国民们进行各种 COSPLAY 还是十分有趣的，但是大多数配件的附属属性在游戏中并不罕见的，因此仅推荐给对变装感兴趣的玩家尝试。





PSV官方授权第三方周边一览

打着“Sony”LOGO的官方周边自然帅气，但经官方授权的第三方周边同样精彩，而且周边的种类也更为多样化，而事实上我们在游戏卖场中看见的周边大部分也是第三方，因此在这里我们挑出了一些官方授权的第三方PSV周边产品，好让大家在购买主机时随便预先参考一下。（以下所介绍周边的以日本地区为准，其他地区价格、发售日等资料略有不同。）

文 酷洛洛 美编 咕噜

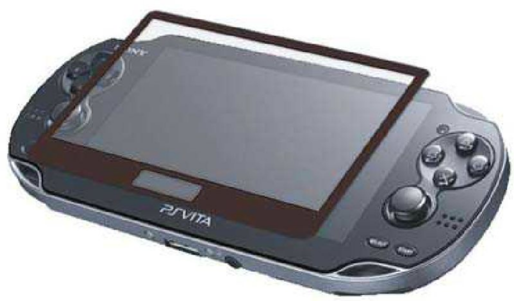
什么是“官方授权的第三方PSV周边产品”？

Sony除了第一方的周边产品外，还另外授权于其他厂商为其推出PS系主机的专用相关周边，他们的产品包装上都标注有“Official Licensed Product”以及PS的LOGO字样。这些周边对主机都有着极佳的适用性，从品质方面来看，是十分推荐购买的产品。

贴膜

PSV防反光贴膜

名称：PlayStation Vita专用　保护フィルム イージーフィット／反射防止タイプ
型号：BSEFPSVBKSC
发售日：2011年12月17日
官方售价：750日元
厂商：Buffalo





购买贴膜时我们往往会要求商家直接贴到主机上，很多程度是因为担心自己技术不好而导致无法“完美贴膜”。这款由BUFFALO生产的PSV防反光贴膜，最大特点在于它的“有框”设计，贴膜四周设有黑色的边框，不但可以帮助玩家贴膜时对准位置，黑色边框的设计在贴膜后也不会对PSV的外观造成影响。而该贴膜的特有材质不仅硬度较高，能够有效防止指纹以及其他污迹沾上，更能保证贴膜时100%不会产生气泡，确保贴膜后不会影响屏幕的显示效果。





Hori PSV 贴膜系列

在Hori的系列周边中，相信对国内玩家来说印象最深的多是贴膜，事实上在PSP时期，Hori的贴膜也确实是质量的保证，也是国内厂商山寨PSP贴膜的首选目标品牌。而随着贴膜材质的发展，Hori更是将其分门别类，在PSV首发的同时一口气推出了4种不同规格的贴膜。另外该贴膜系列采用全新的贴膜方式，贴膜两边都附加贴膜辅助的塑料片，可以利用屏幕两端的按键以及摇杆固定贴膜位置，确保贴膜准确无误，相比官方的单边辅助更为准确。



▲辅助塑料片的官方展示图。



名称：ピタ貼り（ノングレア） for PlayStation Vita マットタイプ
发售日：2011年12月17日
官方售价：680日元
厂商：Hori

“マットタイプ”也就是“厚型”的意思，该贴膜采用较为柔软且略厚的贴膜材质，触摸手感较为柔软，同时具有防指纹的功效。



名称：キズ修复フィルター for PlayStation Vita
型号：PSV-006
发售日：2011年12月17日
官方售价：880日元
厂商：Hori

“キズ修复フィルター”立即修复型贴膜，该贴膜加入刮痕修复层，贴膜上若留有不是很深的刮痕，一段时间后就会自动修复，增强贴膜的耐用性。



名称：ピタ贴り for PlayStation Vita 光泽タイプ
型号：PSV-001
发售日：2011年12月17日
官方售价：680日元
厂商：Hori

“光泽タイプ”即光泽型，相比其余3款贴膜有着更高的透光率，因此贴膜后对PSV的画面影响也是最小，让玩家欣赏最完美的游戏画面。

名称：スクリーン（タッチスクリーン）保护用フィルター“极上” for PlayStation Vita
型号：PSV-069
发售日：2011年12月17日
官方售价：1980日元
厂商：Hori



该贴膜是采用目前Hori最高标准制作的“极上”保护贴膜。厂商称该贴膜的透光率达到99.7%，远高于目前市面上贴膜的96.8%透光率。可以最大限度地还原游戏原有的画面，给予玩家如同没有贴膜前的光亮与色彩效果。另外该贴膜还加入了特殊防反射加工技术，最大限度地抑制贴膜造成的镜面反射效果。不过该贴膜的价格是自家同类型产品的两倍有余，适合追求最佳画质的用户。

名称：タッチスクリーン保护用フィルター for PlayStation Vita
型号：PSV-003
发售日：2011年12月17日
官方售价：500日元
厂商：Hori



“タッチスクリーン保护用フィルター”即保护触摸屏型贴膜，相比之前3款，该贴膜的硬度是最高的，可以最大限度地保护你的触摸屏，同时在防刮以及防污迹方面有着更好的效果。

Vita动态
Vita出击
Vita制作
Vita攻略

保护壳

PSV TPU保护壳

名称：TPUプロテクトカバー for PlayStation Vita（ブラック／ブルー／レッド）
型号：PSV-054（黑）／PSV-055（蓝）／PSV-056（红）
发售日：2011年12月17日
官方售价：1200日元
厂商：Hori





TPU全称“热塑性聚氨酯弹性体塑胶”，该材料能在一定热度下会变软，而在常温下则可以保持较高的硬度而不变形。这款由着名日本周边厂商Hori推出的保护壳正采用了TPU材质，以达到“软硬兼施”，既不像硅胶套那样过于柔软，又不像水晶壳一摔就坏，为了保证玩家即使安装该保护壳也能正常游戏，屏幕、背触板、摄像头、按键以及摇杆等位置均采用镂空设计，一旦安装上后，玩家进行游戏也无需卸下，十分方便。该产品包含黑、蓝、红三种颜色，不知道各位喜欢哪一款呢?





PSV盖面保护壳

名称：フェイスカバー for PlayStation Vita
型号：PSV-047
发售日：2011年12月17日
官方售价：1200日元
厂商：Hori

这款产品是为PSV提供全身保护的保护壳，有别于之前的TPU保护壳的设计，保护壳加入了上盖设计，当需要游戏时，玩家只需把盖打开就能够进行游戏，而摄像头、背触板、主按键则采用镂空设计，即使装着保护壳也不会影响游戏、更换游戏卡等操作；而不玩的时候就可以将上盖合上，方便玩家出外携带。保护壳背面的手握位置采用圆弧设计，还可以起到增强手感的作用。





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

PSV硅胶套

名称：シリコンカバー for PlayStation Vita（ブラック／ブルー／レッド）
型号：PSV-051（白）／PSV-052（蓝）／PSV-053（红）
发售日：2011年12月17日
官方售价：1050日元
厂商：Hori







如果各位是PSP过来的玩家，提起PSP周边脑海首先出现的想必是这三个字——硅胶套。而到了PSV时代依然如此，这款Hori推出的PSV硅胶套，最大的好处就是增强主机与手部的摩擦，从而起到防滑和增强手感的效果。如果同学们在PSP时代喜欢使用硅胶套，那这款产品想必是你的最佳选择了。





▲产品提供了三种颜色。

PSV水晶保护壳

名称：プロテクトケース for PlayStation Vita クリア
型号：PSV-046
发售日：2011年12月17日
官方售价：1200日元
厂商：Hori

有了“硅胶套”，自然少不了“水晶壳”。这款PSV水晶保护壳以“全面保护”作为卖点，相比其他的保护壳，该产品除了按钮和插卡口等位置进行镂空外，其余都采用封闭设计，其中还包括屏幕和触摸面板，为你的PSV进行全方位的保护。或者有人会问全部盖住了要怎么进行触摸屏和背触板的操作呢？答案就是灵活的开关设计，保护壳前后均有开关口，可以将盖住屏幕以及的背触板的PC塑胶盖掀起，这样就能正常游戏了。






▲正反面均有开合盖。

漆膜保护壳

名称：ハードコーティング・シェルジャケット
型号：RG-PSVC3
发售日：2011年12月17日
官方售价：1200日元
厂商：Ray-Out-Games

第三方周边的设计就是种类繁多。这款PSV漆膜保护壳则是时尚为卖点，背面采用略带金属光泽的光亮涂料，安装之后让PSV非常惹眼，而保护壳表面采用3H漆膜硬度（铅笔硬度）的硬质涂料，相比以往的漆膜保护壳更不容易留下刮痕，保证保护壳的长久美观。蓝、红、紫、黑、白五种颜色相信肯定有一款会令你喜欢。









PSV用EVA包

名称：PlayStation Vita用EVAポーチ（BLUE・RED・BLACK）
型号：SSKY-PV002（蓝）/SSKY-PV003（红）/SSKY-PV004（黑）
发售日：2012年4月23日
官方售价：1449日元
厂商：宍喰屋

相信EVA包算是PSP时代最为玩家所熟悉的保护周边之一了。EVA包最大的特性在于重量轻、抗冲击，在携带时不但不会增加额外的重量，也不用担心EVA包掉落在地上时会对里面的主机造成损伤。这款EVA包其外观设计的最大特点在于采用蓝黑、红黑、全黑的斜纹分割对称设计，外观十分醒目，另外EVA包不仅可以收纳PSV主机外，还包含收纳游戏卡以及记忆卡的位置，方便出门在外更换。





ZEROSHOC包

名称：PlayStation Vita 用 ZEROSHOCK ケース(ブラック／シルバー／レッド)
型号：ZSB-GMVITA1BK(黑)／ZSB-GMVITA1SV(银)／ZSB-GMVITA1RD(红)
发售日：2011年12月17日
官方售价：2100日元
厂商：Elecom

“ZEROSHOCK”是日本周边厂商Elecom主打周边系列，如同“ZEROSHOCK”这英文所示，PSV收纳在该包内，将能获得“零振动”的安全体验。中间夹层采用低反应防振动材质，遇到撞击时内部震动范围会非常微小而沉稳，达到最佳的放振效果。该系列的收纳包之前也在3DS上推出过，这次在PSV上推出相信也能获得不错的口碑。此外该收纳包附有网状夹层，玩家可以放置一些如耳机、游戏卡等小物件在其中，方便携带。





PSV肩背收纳包

名称：PlayStation Vita 用ショルダーベルトケース(ブラック／ブルー／ピンク／オレンジ)
型号：SZC-GV03BK(黑)／SZC-GV03BL(蓝)／SZC-GV03P(粉红)／SZC-GV03DD(橙)
发售日：2011年12月17日
官方售价：1280日元
厂商：Nakabayashi

如果同学们喜欢轻装出门，不想用背包来摆放PSV，那可以考虑一下这种PSV肩背收纳包，该收纳包最大的特点是附带可装卸的肩带，安装后玩家可以直接背着放有PSV的收纳包轻松出门。如果是带上背包的话，又可以将肩带卸下，然后将收纳包整个放入背包之中。收纳包为双层设计，外侧较大的收纳位置用于放入PSV，而内侧则可以放置各种小物件。加上四种颜色供玩家选择，再配上适合的服饰，背着出门也不失为一种时尚哦。



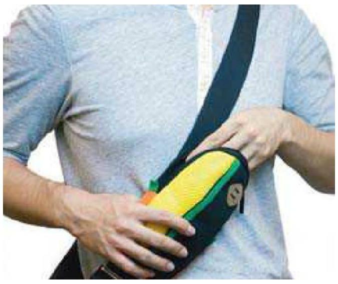



Trooper Pack

名称：Trooper Pack イエロー／パープル／ベージュ
型号：MS-PSV1YL(黄)／MS-PSV1PU(紫)／MS-PSV1BE(米色)
发售日：2011年12月17日
官方售价：1575日元
厂商：MSY

相比之前的那款PSV肩背收纳包，这款Trooper Pack则更显潮流，采用强烈的双色对比外观，十分吸引眼球。此外产品背后还设有肩带口，玩家可以将其套在背包的肩带上，安装后就成了下图的样子了，是不是很抢眼呢？除了欣赏性外，Trooper Pack的实用性也不错，针织网纹面十分轻巧、同时包的外侧设有摆放小物件的袋口。不过由于是针织包，遇上雨天天气时最好不要挂在外面哦。















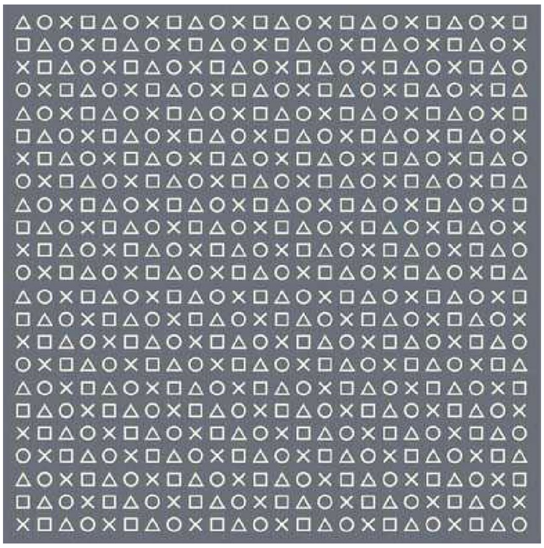
其他

PSV “△○×□” 主题屏幕清洁布

名称：PlayStation Vita用 クリーニングクロス
型号：SSKY-PV016
发售日：2011年12月17日
官方售价：714日元
厂商：宍喰屋

如果同学们对PSV的屏幕清洁布有要求，那不妨选择这款产品。该清洁布采用日本TORAY公司独有的“TORAYSEE”超极细合成纤维材质，无论油污指纹都能轻松去除，并且反复使用依然能保持效果。此外清洁布表面以PlayStation经典的“△○×□”主题作为卖点，相信只要是PSV的玩家都不会抗拒，714日元的价格相对实惠。





▲清洁布表面的“△○×□”图案。

《苍翼默示录 连续变换 扩张版》屏幕清洁布

名称：ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド　クリーニングクロス
型号：EX0054
发售日：2011年12月17日
官方售价：1449日元
厂商：Exar

此为Sony官方授权，惟一以PSV游戏为主题的第三方周边。产品以《苍翼默示录 连续变换 扩张版》为主题，在清洁布中印有游戏中的角色图案，官方还提供了三款设计供玩家选择。和之前那款PSV屏幕清洁布一样，该产品同样采用了“TORAYSEE”超极细合成纤维材，保证清洁布的效果以及耐用性。1449日元的价格貌似有点不厚道，但实际上产品的特典中，还附赠有全角色出招表，以及基本系统解说，如果你是本作的铁杆玩家，不妨配上一块这样的清洁布哦。



▲特典的全角色出招表内容。













▲三款清洁布的设计图片。

双重防护手绳

名称：ダブルストラップ for PlayStation Vita (ブラック / ホワイト)
型号：PSV-038(黑) / PSV-039(白)
发售日：2011年12月17日
官方售价：580日元
厂商：Hori

如果说各位觉得自己手上的PSV手绳上不足以保护你的PSV，那这款设计巧妙的双重防护手绳各位不妨可以试一试。该手绳除了一般的皮制手绳部分外，还加入用户套在手指上的保护环，同时套上可以给予玩家在游戏中的双重防护，绝不担心会因一时滑手而带到地面上。











PSV卡片盒收纳 6/12/24

名称：カードケース6 for PlayStation Vita（ブラック/ブルー/ピンク/ホワイト）
型号：PSV-007（黑）/PSV-008（蓝）/PSV-010（粉红）/PSV-011（白）
发售日：2011年12月17日
官方售价：480日元
厂商：Hori



名称：カードケース12 for PlayStation Vita（ブラック/ブルー/ピンク/ホワイト）
型号：PSV-012（黑）/PSV-013（蓝）/PSV-015（粉红）/PSV-016（白）
发售日：2011年12月17日
官方售价：680日元
厂商：Hori



名称：カードケース24 for PlayStation Vita（ブラック/ブルー/ピンク/ホワイト）
型号：PSV-017（黑）/PSV-018（蓝）/PSV-020（粉红）/PSV-021（白）
发售日：2011年12月17日
官方售价：980日元
厂商：Hori



同学们买了PSV之后少不了购买游戏卡，随着入手的游戏逐渐增多，难免需要一个卡带盒用于平时更换游戏。虽然Sony官方也有提供自己生产的PSV卡带盒，但颜色和规格方面都略微欠缺，这款Hori推出的PSV卡带盒根据玩家的的需要，分为6、12、24三种不同的收纳容量规格，另外还分别提供了四种不同颜色。另外PSV记忆卡1张只能绑定1个账号，如果玩家购买两张记忆卡以方便更换账号，12/24这两种规格的卡带盒中，还附赠1个记忆卡卡套，记忆卡放在卡套后也能够收纳到该卡带盒中了。



▲12/24的卡带盒中附赠的记忆卡卡套。



金属制卡片收纳盒（5+2）

名称：Metal Card Case(5+2)(BLACK/SILVER/BLUE/RED)
型号：ILXVT049(黑)/ILXVT050(银)/ILXVT051(蓝)/ILXVT052红)
发售日：2011年12月17日
官方售价：680日元
厂商：Airex

如果同学觉得上面的卡带收纳盒有点“土”，那这款金属制的PSV卡片收纳盒一定适合你。该产品共可以收纳5张游戏卡以及2张记忆卡，卡片通体金属制作，不仅坚硬，外表还充满高档感。相对外表的铁汉、内里软质纤维则充满柔情，保护你的卡片免受挤压与撞击。（长)93mm ×(宽)60mm × (高)10mm的大小，可以把它当做一个金属名片夹一般到处携带，好看而不失实用。







经典的救赎

PS2/PSP名作高清化的现在与未来

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

去年年中，笔者在《PS3专辑》上发表的拙文《旧时代的遗产——经典游戏的高清逆袭》对当前流行的高清复刻趋势进行了展望，相隔不到半年，其中预言的《最终幻想X》、《杰克与达斯特》系列、《瑞奇与叮当》系列、《鬼泣》系列等都相继以高清化姿态登陆PS3，速度之快超乎笔者的想像。而这波高清化浪潮很快将转向PSV。去年9月SCE联合多家第三方在TGS展前发布会上公开了《最终幻想X》、《潜龙谍影》和《终极地带》高清化登陆PSV的消息，并以此作为发布会的焦点。此举预示着PSV的高清化移植战略将全面展开。对于PS3玩家来说，PS2时代的经典移植游戏也许只是偶尔用于怀旧，而对于PSV，这些宝贵的历史遗产或许会成为救命草。

历史的遗产



这是我们不愿看到的事实：在PSV发售不到半年之后，正面临空前的危机！

PSV拥有掌机史上最强的性能、最好的屏幕和最好的传统游戏操作手感，却惟独缺少了一个决定性因素——游戏阵容！

大作的匮乏正导致PSV的销量跌入冰点，4月中旬其在日本的周销量已经跌到1万台以下。而惨淡的主机销量将导致第三方对PSV的支持度降低，大作将继续匮乏，从而走入恶性循环。目前PSV需要的是以大作打破恶性循环，带来让玩家满意的游戏素质，以及让发行商满意的销量。而在PSV已知的游戏阵容中，最值得期待的并非原创新作，而是高清移植游戏。

PSV拥有接近于高清家用机的性能，虽然其游戏开发环境十分友好，但是要做出充分发挥其性能的原创大作，就需要接近于家用机高清大作的开发预算。但是PSV的用户基数太少，而PS3加上X360的用户数量超过1.2亿，是PSV用户数量的60倍以上。而且家用机游戏的售价为60美元，PSV游戏则是40～50美元，这意味着就算游戏销量相同，PSV版的利润也远不如家用机版。考虑到这些因素，就不难理解为何第三方对PSV如此冷淡了。主机装机量与游戏开发成本永远是第三方的两大首要考虑因素，在PSV达到足够的装机量之前，我们很难奢望第三方积极为之开发原创大作。实际上，在PS3发售后的两年时间内同样严重缺乏大作，直到其出货量突破2000万之后，大作才纷至沓来。

难道我们要等到PSV销量突破2000万之后才能玩到大作？PSV能撑到那个时候吗？

在迎来PSV的原创大作之前，我们还有高清复刻大作可玩！翻开PSV的新作发售表，不难发现经典游

戏的高清化复刻版已经成为绝对主力。《女神异闻录4 黄金版》、《潜龙谍影 高清合集》、《最终幻想X 高清版》……这些备受关注的复刻游戏可能只是冰山一角，未来一段时间内，我们还将看到大批经典游戏以高清化的姿态移植到PSV上。对于第三方来说，这种高清复刻战略的好处显而易见：首先是制作成本低廉，PSV的画面解析度介于PS2和PS3之间，当年大部分PS2大作是迫于处理器性能以及内存限制，不得不控制画面解析度以及贴图清晰度，原画面素材都能轻松达到PSV的解析度水平。将这些游戏复刻到PSV上，只需将其原来的限制解除即可。而且诸如《潜龙谍影 高清合集》、《最终幻想X 高清版》等游戏都同时存在PS3版，也算是跨平台游戏，可以将本来就不高的制作成本分摊到两个版本上，发行商需要承担的风险就更低了。以《潜龙谍影 高清合集》为例，该作的PS3版早已收回移植成本，并实现盈利。PSV版销量大概只要有两三万套就能回本，而就该作的实际素质而言，销量几乎肯定能超过10万。

将经典游戏高清复刻到PSV的另一个好处是其游戏水准能超越同时期的大多数掌机游戏。无论是在游戏规模、画面还是价值含量方面，可以说迄今为止还没有哪款掌机游戏能超越PS2时代的《最终幻想X》、《潜龙谍影3》等大作，将这些游戏高清化复刻到PSV上，其质量水准足以秒杀当今的多数掌机游戏了。虽说复刻与移植游戏的影响力始终不能与原创大作相比，但是当复刻游戏的水准远超原创时，同样能发挥巨大威力。PSV高清复刻游戏的情形与过去任何平台都存在本质的区别，PS3的高清复刻系列游戏虽然画面水准比原作大幅提升，而且多款游戏同捆以实现最大价值含量，但是与同时期最新PS3大作相比毕竟还是存在差距。而3DS的《潜龙谍影 食蛇者3D》等移植游戏画面明显比原作劣化，破坏了原作的游戏体验。而PSV的性能、屏幕与按键简直是为PS2大作高清化而贴身订制的，玩家不仅可以享受到更好的画面，还有原汁原味的操作配置。PS2时代的游戏水准代表了日本游戏开发商的巅峰，《潜龙谍影》、《最终幻想》等系列的制作水准都在PS2时代达到顶点，之后进入高清时代虽然画面有所进步，但在内容深度、价值含量等方面都不如以往。可以说，日本的游戏制作水准是在走下坡路的，至今在PS3上推出的很多游戏系列都不如PS2时代的代表作，而掌机游戏的素质就更是大大不如了。能在掌机上以更高清晰度的画面、更实惠的价格玩到这些顶尖大作，对玩家的吸引力显而易见。

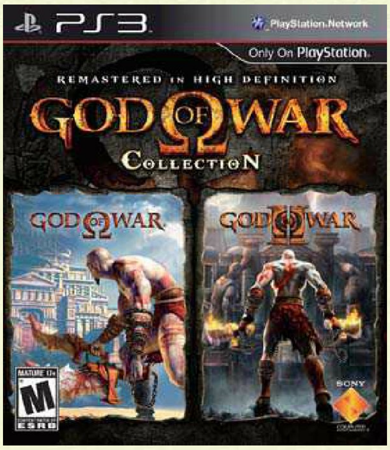
经典复刻游戏的质量远超新主机上的原创游戏——这在游戏产业史上几乎是闻所未闻的事，这就注定不能用过去复刻游戏的商业表现来衡量PSV的高清复刻战略。假如未来两三年内PSV的游戏阵容都将以高清复刻为主，对玩家来说未必是坏事。用一款普通掌机游戏的价钱，能买两三张超越同时期大作水准的高清合集，本已是十分超值。通过这些游戏逐步扩充PSV的游戏阵容，扩大用户基数，达到发行商们所需的装机量之后，自然会迎来专门为PSV打造的顶尖大作。在PSV当前所处的恶劣环境中，这不失为一种平稳过渡的可靠战略。

PSV高清移植现状：PS3/PSV联动战略

索尼的高清移植/复刻战略主要分为两方面，一个是PS2移植的“Classics HD”，还有一个是PSP游戏移植的“PSP Remasters”。不管是从哪个平台高清移植而来，通常在画面高清化的同时，也加入了奖杯，PS3版有时还支持3D画面和PS Move体感操作方式。

“Classics HD”的始作俑者是PS3的《战神 高清合集》，其中收录了高清化的《战神》和《战神II》。这两款诞生于PS2末期的大作，当年在开发时就是照着高清解析度的标准进行制作，最后才按照PS2的极限性能进行压缩。在游戏发售后，他们一直很遗憾，希望能让玩家看到《战神II》的真实形态，所以在开发《战神III》的过程中，产生了将《战神II》移植PS3的想法。结果这款高清移植游戏的素质超过了许多最新原创大作，发售后引发玩家强烈反响，销量高达225万套！由于该作取得的巨大成功，索尼在2010年后决定打造“Classics HD”，将PS2时代的大作全面高清化。第三方对于“Classics HD”计划全力拥护，育碧、Capcom、Konami等都相继发表了他们的对应作品。虽然之后再也没有其他游戏突破《战神 高清合集》的商业成就，但多数游戏都获得了盈利，证明了巨大市场需求的存在。

在电影、音乐、书刊等其他娱乐市场，经典作品的再版发行是再普遍不过的现象，有数十年历史的经典电影或音乐专辑再版之后大热卖的例子不胜枚举，至于传统书刊市场，几百年历史的古典名著在任何时候都可能成为畅销书。相比之下，游戏业的所谓“炒冷饭”现象已是极为节制的了。过去因为每一次主机更新换代性能相差太远，硬件环境差别太大，很多游戏的移植意味着几乎要完全重制，成本太高，因此限制了厂商的复刻与移植热情。而如今游戏画面的进化出现瓶颈，PS2/PSV/PS3之间的画面差距不像过去那样明显，这为高清复刻的流行提供了先决条件。对于那些已经高清化移植到PS3的游戏，另外再做一个PSV版就更加容易了。PSV的内存容量比PS3更大，PS3的“Classics HD”游戏几乎可以原封不动地搬到PSV上，再移植的成本极其低廉。因此已经发售的《潜龙谍影 高清合集》很快将推出PSV版，正在开发的《终极地带 高清合集》和《最终幻想X 高清版》也都是以PS3/PSV跨平台为标准。今后PSV的高清复刻游戏将继续以PS3/PSV跨平台为主，而此前已经在PS3上推出的高清合集都很有希望推出PSV版，包括《战神 高清合集》、《怪物猎人携带版3rd 高清版》、《ICO& 汪达与巨像合集》等大人气之作。



▶《战神 高清合集》引爆了业界的高清移植热潮。

PS3“Classics HD”高清移植游戏列表

游戏名	开发商	发售日
战神 高清合集	Bluepoint Games	2009年11月17日
荣誉勋章 前线 高清版	EALA	2010年10月12日
狡狐大冒险合集	Sanzaru Games	2010年11月9日
波斯王子三部曲	Ubisoft Sofia	2010年11月19日
古墓丽影三部曲	Buzz Monkey Software	2011年3月22日
超越善恶 高清版	Ubisoft Montpellier	2011年6月8日
怪物猎人携带版3rd 高清版	Capcom	2011年8月25日
生化危机 重生精选	Capcom	2011年9月8日
战神 起源合集	Ready at Dawn	2011年9月13日
分裂细胞三部曲	Ubisoft Montreal	2011年9月16日
ICO&汪达与巨像合集	Bluepoint Games	2011年9月22日
铁拳 混合包	NBGI	2011年11月22日
阿比逃亡记合集	Just Add Water	2011年12月21日
杰克与达斯特合集	Mass Media	2012年2月7日
死亡之屋合集	SEGA	2012年2月7日
寂静岭高清合集	Konami	2012年3月16日
雷曼3 高清版	Ubisoft Montpellier	2012年3月20日
鬼泣 高清合集	Capcom	2012年3月22日
瑞奇与叮当合集	Idol Minds	2012年5月18日
战国BASARA 高清合集	Capcom	2012年
生化危机历代记 高清合集	Capcom	未定

PSV已确定高清移植游戏列表

游戏名	开发商	发售日
女神异闻录4 黄金版	Atlus	2012年6月14日
潜龙谍影 高清合集	Kojima Productions	2012年6月28日
英雄传说 零之轨迹 进化版	Falcom	2012年8月
终极地带 高清合集	Kojima Productions	2012年秋季
最终幻想X 高清版	Square Enix	未定
伊苏 塞尔塞塔的树海	Falcom	2012年

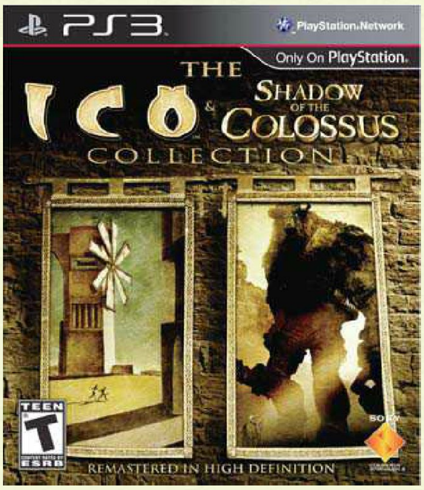
SCE

■重点关注

战神 高清合集
战神 起源合集
瑞奇与叮当合集
杰克与达斯特合集
ICO&汪达与巨像合集
狡狐大冒险合集
荒野兵器合集

作为高清移植战略的始作俑者，SCE在PS3上推出的高清合集数量也是最多的。不过值得注意的是，从《战神 高清合集》开始，SCE的高清移植游戏全部都是交给外部开发商经手，并不动用其自身的开发团队。经典游戏的高清化技术含量不高，更没有游戏设计实力可言，当然不能浪费顽皮狗、Santa Monica等原作开发团队的精力，所以SCE选择了一些名不见经传的小开发团队，成本不高，而内部团队可以专心制作原创大作。不过令人不解的是，SCE迄今为止并未在PSV的高清移植战略方面有大动作。

SCE全球工作室总裁吉田修平曾经表示，PSV并非移植专用机，SCE正在引导第三方为PSV开发与家用机版不同的游戏。所以PSV首发阶段的招牌之作是《未知海域 黄金深渊》——这就是SCE重点引导的方向，即利用现有PS3游戏的素材为PSV开发原创新作。第一方的所作所为对第三方有重要的参考意义，这大概是SCE第一方在PSV的高清移植游戏方面尚未有大动作的原因，SCE担心高清移植战略启动之



后，第三方会跟着只做移植游戏而减少对原创游戏的投入。可是如今PSV深陷险境，第三方对于开发PSV游戏的热情不高，更有传闻说大量第三方将其原定的PSV游戏项目转往3DS。第三方若能为PSV开发原创大作固然是好，如若不然，唯有退而求其次，引导其为PSV开发高清移植游戏。

两年来，SCE在PS2时代的大部分遗产已经陆陆续续被搬到了PS3上，《战神》、《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》、《狡狐大冒险》、《ICO&汪达与巨像》……将这些已经高清化的游戏顺带移植到PSV上可谓易如反掌。最有可能打响头炮的便是《战神 高清合集》，这款销量超过200万的高清移植游戏没有任何错过PSV的理由。《战神 高清合集》诞生的一个重要理由是为后来发售的《战神III》做铺垫，让没有玩过前两作的玩家们先体验经典，了解系列的故事，再投入到三部曲的终结篇。《战神 高清合集》也有可能在PSV版正统续作发售之前登陆。最近盛传《战神4》将会是PS3/PSV跨平台，若真是如此，在《战神4》PSV版发售之前，确实很有必要推出《战神 高清合集》。而且PSP的两款《战神》也以“起源合集”之名高清化，可以此为基础推出PSV版。



以推出新作为由将之前的冷饭翻炒一遍，这是发行商们开发高清移植游戏的常见理由。《狡狐大冒险合集》的出现也是因为有正统续作，《狡狐大冒险 时空神偷》正在开发中，



在该作发售之前再推出一个《狡狐大冒险合集》的PSV版也合情合理。《ICO&汪达与巨像合集》的出现同样是因为有一个Team ICO的《最后的守护者》，可惜该作开发中途发生剧变，几位主力开发人员离职，目前SCE Santa Monica工作室已经在为其提供援助，不过发售时间仍是遥遥无期。在该作发售之前，还有足够的时间能够推出《ICO&汪达与巨像合集》的PSV版，该作PS3版的Metacritic评分高达92分，是业界评价最高的高清移植游戏。无论是《ICO》还是《汪达与巨像》都有不少非常适合触控屏操作的地方，而且本作也是SCE第一方作品中最适合高清化的日系游戏，在当前SCEJ游戏极度匮乏的处境下，推出PSV版《ICO&汪达与巨像合集》很有必要。其实SCE在PS2时代最畅销的游戏是《GT赛车3》和《GT赛车4》，后者在PS2上已经实现高清化，完全可以直接移植到PSV。但是根据经验，体育和竞速类游戏高清化移植的意义不大，鲜有炒冷饭的先例。与其往PSV上移植一个《GT赛车 高清合集》，还不如用PS3版《GT赛车5》现成的赛道与汽车凑个新作出来。

并不是所有PS2时代的经典游戏都能等来续作。顽皮狗方面，在《末日余生》项目刚启动时，原本是打算制作PS3的《杰克与达斯特》新作，但是随着讨论的深入逐渐变成了原创新作。但SCE不会放弃《杰克与达斯特》，今年2月《杰克与达斯特合集》在PS3上推出，虽然顽皮狗已确定两三年内不会开发该系列，但SCE交给其他工作室在PSV上开发新作不无可能。2006年在PSP上发售的《达斯特》销量将近400万套，该系列转战掌机的可能性极高。如果SCE对市场前景仍有怀疑，不妨先推出PSV版《杰克与达斯特合集》测试市场反应。《杰克与达斯特》的好兄弟《瑞奇与叮当》，在PS2时代也有累计过千万的辉煌成绩，而在PSP上推出的《瑞奇与叮当 尺寸事件》销量也接近于《达斯特》。这两个系列势必是一前一后登陆PSV。

SCE还应该专门针对日本市场推出一些高清合集。掌机仍是日本游戏产业的主体，PSP有大量的用户基础，却因为PSV缺乏日式游戏而无法顺利过渡。如今，SCEJ第一方能引起日本玩家兴趣的游戏寥寥无几，不过在PS2时代，

SCEJ 总算还有一些令人怀念的名作，比如“《荒野兵器》系列”，以及 Level-5 为 SCE 开发的几款 RPG。在 PS 时代，SCE 打造了《妖精战士》、《波波洛古罗伊斯物语》和《荒野兵器》这三大 RPG 系列，到了 PS2 时代，其中就只剩《荒野兵器》还有一些影响力。可惜《荒野兵器 5》销量跌到 28 万，使得该系列难以为继。但是在优秀日式 RPG 奇缺的今天，《荒野兵器》复活不是没有可能，SCE 先以高清合集的方式测试市场反应，之后还可以将 Level-5 为之开发的《暗云》、《暗黑编年史》和《银河游侠》以高清化合集推出。这总好过 SCEJ 目前的碌碌无为。

SCE PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
GT赛车3 A规格	2001年	1488万
GT赛车4	2004年	1136万
战神	2005年	393万
战神II	2007年	368万
海豹突击队	2002年	365万
杰克与达斯特	2001年	364万
大逃亡	2002年	354万
瑞奇与叮当	2002年	333万
海豹突击队II	2003年	294万
大众高尔夫3	2001年	289万
杰克II	2003年	278万
瑞奇与叮当2	2003年	278万
瑞奇与叮当3	2004年	257万
海豹突击队 联合突袭	2006年	204万
杰克3	2004年	185万
狡狐大冒险2	2004年	181万
大逃亡 黑色星期一	2004年	178万
海豹突击队3	2005年	169万
暗云	2000年	154万
烈火战车 Black	2001年	141万
瑞奇 死锁	2005年	124万
狡狐大冒险	2002年	121万
汪达与巨像	2005年	114万
暗黑编年史	2002年	96万
杀戮地带	2004年	94万
大众高尔夫4	2003年	94万
大众网球	2006年	90万
银河游侠	2005年	84万
狡狐大冒险3	2005年	83万
荒野兵器3	2002年	62万
密探叮当	2009年	60万
杰克X 战斗竞速	2005年	55万
ICO	2001年	47万
杰克与达斯特 失落的边境	2009年	46万
荒野兵器5	2006年	28万

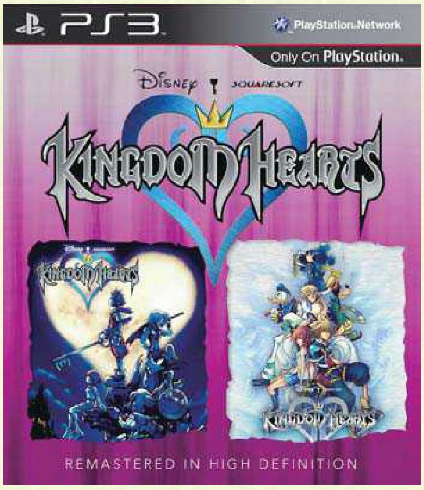
SCE PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
达斯特	2006年	399万
瑞奇与叮当 尺寸事件	2007年	361万
战神 奥林匹斯之链	2008年	308万
GT赛车	2009年	284万
小小大星球	2009年	203万
大众高尔夫携带版	2004年	191万
海豹突击队 烽火战歌	2005年	108万
海豹突击队 烽火战歌2	2006年	103万
伦敦黑帮	2006年	94万
机车风暴 极地边缘	2009年	83万
杀戮地带 解放	2006年	79万
战神 斯巴达之魂	2010年	79万
杰克与达斯特 失落的边境	2009年	49万
虹吸战士 罗根之影	2007年	42万
海豹突击队 烽火战歌3	2010年	37万

Square Enix

■重点关注

最终幻想X 高清版
最终幻想X-2 高清版
最终幻想XII 高清版
勇者斗恶龙VIII 高清版
王国之心合集
星之海洋合集
最终幻想VII补完合集



去年的 TGS 展前发布会上，Square Enix 副社长桥本真司宣布将为 PS3/PSV 推出《最终幻想 X 高清版》，这则消息竟成为这场发布会的最大亮点。自从 Square 与 Enix 合并，炒冷饭便成为其拿手绝活，移植、复刻、重制、外传构成了 SE 每年的大部分游戏阵容。本来这种不断炒冷饭的行为应令人不齿，但《最终幻想 X 高清版》的公布却由衷令人欣喜，理由很简单——自从进入高清时代后，日式 RPG 的领域里还没有超越《最终幻想 X》的游戏出现，就算是《最终幻想 XIII》，与那个时代的《FF》相比也显得苍白。

业界曾一度有传闻说《最终幻想 X 高清版》是使用 Square Enix 新一代 Luminous 引擎重制的游戏，不过后来北濑佳范出面辟谣。其实，就算只是高清化的《FFX》，它的出现对于阔别优质 JRPG 已久的玩家也可算是久旱逢甘霖。毫无疑问，《最终幻想 X 高清版》将成为有史以来最华丽、内容最充实的掌机 RPG。《最终幻想 X》容量巨大，高清化之后应该在 10GB 以上，因此不会像其他游戏那样以合集方式推出。很难想像小气的 SE 今后会在掌机上开发同等规模的原创 RPG 大作，虽然有些讽刺，但《最终幻想 X 高清版》确实可能成为本代掌机上的最强 RPG，能够超越它的可能只有《最终幻想 XII 高清版》——如果《最终幻想 X 高清版》大获成功，此后《最终幻想 X-2》《最终幻想 XII》几乎可以肯定会依葫芦画瓢，而且推出的速度会大大加快。

《最终幻想 X 高清版》是 SE 有史以来最高规格的移植游戏，此前虽然 SE 的复刻与重制游戏之多不胜枚举，但大多以掌机或 PS 时代之前的作品为移植对象，《最终幻想 X 高清版》是 SE 冷饭战略正式走向 PS2 的标志。PS2 时代可视为 SE 游戏开发实力的巅峰期，这些大作的高清化足以超越 SE 在本世代主机上的原创游戏。JRPG 的长期大作匮乏以及游戏本身的素质会使《最终幻想 X 高清版》成为一款话题大作，销量有望超过《战神 高清合集》，成为最畅销的高清移植游戏。具体而言，本作 PS3 版有望在日本达到 70 万以上的销量，欧美有望达到 150 万，PSV 版按 80 万套估算，累计总销量有望达到 300 万。若有如此佳绩，SE 的高清移植游戏必将纷至沓来，《勇者斗恶龙 VIII》高清化移植 PSV 也不无可能。

老牌冷饭王“《DQ》系列”可谓冷饭年年有，个个过百万。从《DQ1》到《DQ6》，PS 时代之前的每一个《DQ》正统续作都已经被移植或重制过无数次。通常也是在某个平台上有新作发售之前，就会先推出几个重制版游戏。从 PS2 的《DQ8》到 NDS 的《DQ9》无不如是。但是《DQ7》之后的正统续作却从未被移植过，以 SE 的秉性，《DQ》7 ~ 9 的移植只不过是时间问题，毕竟之前《DQ》的每一次移植销量都是百万起。不过近年来 SE 有意将《DQ》变成任天堂系主机独占，告别 PS 系平台已有多年。由此看来《DQ7》移植 Wii、《DQ8》移植 Wii U 倒是更有可能。但是如果 Wii 的《勇者斗恶龙 X Online》表现不佳，《DQ8》的高清化转向 PS3/PSV 的可能性不低。根据目前 Wii 在日本的疲软（周销量仅四位数），以及《DQ10》本身冷淡的业界反应，该作很有可能惨遭滑铁卢。另外，《DQ8》毕竟是为 PS2 开发的游戏，在操作方面更适合 PS3/PSV，况且已阔别《DQ》多年的 PS 系玩家们会对该系列更有购买欲。如果《DQ8 高清版》登陆 PS3/PSV，百万销量毫无悬念，对 SE 是稳赚不赔的生意。实际上之前已经有人在 YouTube 上发布 1080p 的《DQ8》视频，在 PS2 模拟器 PCSX2 上以最高设置运行，效果相当惊人。将该作进行官方高清化应该只是举手之劳。



▲以1080p运行的《勇者斗恶龙VIII》画面超过日本的一大半所谓高清游戏。

作为 SE 的第三大游戏系列，《王国之心》今年迎来了十周年，以此为名义，《王国之心合集》绝对师出有名。玩家对《王国之心 III》苦等数年，但野村哲

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



■《最终幻想X 高清版》是目前PSV上最值得关注的游戏。

也表示《最终幻想 Versus XIII》发售后才会开始制作《王国之心 III》，也就是说玩家还要等好几年。在此之前，有必要以合集的方式让玩家首次感受高清化的《王国之心》。去年 8 月，野村哲也表示SE已经在进行该系列的"高清技术测试"，今年 1 月他又向日刊透露希望以高清合集的方式让新玩家了解系列的故事。盛传《王国之心合集》将于今年 9 月发售。

在原创新作上举步不前的 SE 还有不少历史遗产可用。当年《星之海洋 3》全球销量高达 172 万套，将该作与 PSP 上的两个移植版进行高清化，可以推出一个三部曲合集。《危机之源 最终幻想 VII》也是玩家呼声最高的 HD Remasters 候选作品之一，将近 300 万的销量足以成为其高清化的资本，如果份量仍显不足，可以加上 PS2 的《地狱犬的挽歌》以及 CG 动画版《再临之子》，可以做一个《最终幻想 VII 补完合集》作为《最终幻想 VII》诞生 15 周年纪念。

去年 SE 大面积亏损，本财年是其扭亏为盈的重要时期。在 PS2 时代坐上日本首席第三方宝座的 SE，还有大量历史遗产可以利用，相信在本财年会有不少大动作。

Square Enix PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
最终幻想X	2001年	805万
最终幻想XII	2006年	595万
王国之心	2002年	585万
最终幻想X-2	2003年	529万
勇者斗恶龙VIII	2004年	521万
王国之心II	2005年	407万
星之海洋3	2003年	172万
勇者斗恶龙V	2004年	165万
地狱犬的挽歌 最终幻想VII	2006年	148万
王国之心Re 记忆之链	2008年	87万
无尽的沙加	2002年	77万
龙背上的骑兵	2003年	65万
浪漫沙加	2005年	58万
格兰蒂亚III	2005年	49万
女神侧身像2 希尔梅利亚	2006年	47万
格兰蒂亚II	2002年	29万
龙背上的骑兵2	2005年	13万

Square Enix PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
危机之源 最终幻想VII	2007年	299万
异说 最终幻想	2008年	214万
王国之心 梦中诞生	2010年	184万
最终幻想战略版 狮子战争	2007年	108万
最终幻想 零式	2011年	79万
异说012 最终幻想	2011年	75万
星之海洋 初次启程	2007年	59万
皇家骑士团 命运之环	2010年	44万
寄生前夜 第三次生日	2010年	43万
女神侧身像 蕾娜斯	2006年	33万
星之海洋 第二次进化	2008年	29万

Capcom

■重点关注

怪物猎人携带版3rd 高清版
鬼泣合集
鬼武者合集
战国BASARA合集
生化危机 重生精选

SCE 法国分公司总裁 Philippe Cardon 曾经懊恼地说："如果 PSV 的首发有《怪物猎人》，就绝对不会有如今的困境。"《怪物猎人 3G》和《怪物猎人 4》被任天堂所夺确实是 PSV 在日本陷入苦战的罪魁祸首之一，导致大批原打算升级为 PSV 的 PSP 玩家转投 3DS。但 Capcom 给任天堂的始终是"《怪物猎人》系列"，而不是"《怪物猎人携带版》系列"。

辻本良三在 PSV 公布初期就演示了在其上运行的《MHP3》，后来 PS3 版的《MHP3 HD》发售，PSV 版却没了消息。如果这是因为任天堂在背后使坏，相信在其约定的合同期满之后，PSV 玩家会首先迎来《MHP3 HD》，之后随着 PSV 装机量的提高将会有《MHP3G》或者《MHP4》。《MHP3》有将近 500 万的销量，《MH3G》迄今销量只有一百多万，Capcom 绝不会甘心该系列的销量如此剧烈下滑。如果 PSV 承接了 PSP 的大部分玩家人群，今后仍是《MHP》的主要市场目标。Philippe Cardon 今年初曾表示，《怪物猎人》会在"未来几个月内"登陆 PSV，前段时间英国的游戏零售商 Play.com 也泄漏了 PSV 版《MHP3 HD》的发售信息，相信 Capcom 在 E3 之前会有官方声明。

除了玩家翘首以待的《MHP》之外，《鬼泣》与《生化危机》这两个已经高清化的游戏系列也有很大的可能性登陆 PSV。Capcom 曾以"PSV 是最适合玩格斗的掌机"为由公布《街头霸王对铁拳》等多款格斗大作，而 PSV 也是最适合《鬼泣》之类硬派动作游戏的掌上平台，以 Capcom 的"奸商"作风，绝不会错过此等商机。更值得我们期待的是尚未高清化的"《鬼武者》系列"，由于一二两作使用了静态 CG 背景，在高清重制时不少场景可能需要重新绘制，这可能是其高清







化的阻碍。相对而言，《鬼武者3》和《新鬼武者》反而更容易高清化。无论如何，作为当年首款突破百万销量的PS2游戏，《鬼武者》对PS2时代有着非凡的意义，“Classics HD”如果缺了这个重要系列难免令人遗憾。

在PS2时代，Capcom还有一些叫好不叫座的游戏极其适合移植PSV，最好的例子当属《大神》。当年神谷英树、三上真司、稻叶敦志等名制作人被Capcom发配到半独立的四叶草工作室，开发了《大神》这个充满浓郁古典气息的惊世之作，Metacritic综合评分高达93分。可惜这款被报以厚望的游戏销量并不理想，这其实与游戏中的笔调系统不大适合手柄操作也有关系。后来Capcom在NDS上推出了《大神传 小小太阳》，触摸屏操作使笔调系统更加直观有趣，但是NDS孱弱的性能使其原作的水墨画风采损失大半。PSV与《大神》将会是天作之合。近期的《墨鬼》就有一些《大神》的影子，若将《大神》高清化移植PSV，借助其屏幕与机能，在画面上会有更强的古典水墨风采，还可以利用前后多点触摸功能将其系统精髓发挥得淋漓尽致，说不定会实现更高的销量。

Capcom PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
生化危机4	2005年	362万
鬼泣	2001年	299万
鬼武者	2001年	270万
生化危机 代号：维罗妮卡 完全版	2001年	234万
鬼武者2	2002年	225万
鬼泣3	2006年	221万
鬼泣2	2003年	197万
鬼武者3	2004年	145万
生化危机 逃出生天	2003年	145万
新鬼武者 梦之黎明	2006年	64万
怪物猎人2	2006年	63万
大神	2006年	63万
生化危机 逃出生天2	2004年	57万
怪物猎人	2004年	50万
红侠乔伊	2004年	28万
战国BASARA 2	2006年	26万
战国BASARA	2005年	25万
怪物猎人G	2005年	23万
红侠乔伊2	2004年	21万

Capcom PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
怪物猎人携带版2nd G	2008年	532万
怪物猎人携带版3rd	2010年	471万
怪物猎人携带版2nd	2007年	250万
怪物猎人携带版	2005年	129万
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	2010年	60万
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	2011年	30万

NBGI

■重点关注

铁拳合集
灵魂能力合集
传说合集
噬神者合集

在与Bandai合并之前，Namco曾是PS家族的第一功臣，久多良木健的儿子都在Namco上班，参与了多款《传说》的制作。在PS2和PSP首发期间，Namco都提供了《铁拳》和《山脊赛车》的新作。可惜与Bandai合并后诞生的NBGI却一直与SCE疏远。不过从去年开始，PS系主机重新成为NBGI的主力平台，PS3游戏早已成为其最大的收入来源。随着双方关系的再度亲密，NBGI在其每个新财年的新作规划中都在大幅增加PS系的游戏数量。由于NBGI明智地选择加注于PS3，上个财年由于《无尽传说》、《海贼无双》等游戏的大热销，NBGI以明显优势获得了日本游戏软件市场的最大份额。PS3的强劲后势会促进NBGI加大对PSV的支持，但是目前NBGI的高清主力是放在PS3，PSV游戏会以移植和高清复刻为主。

《铁拳》、《灵魂能力》、《山脊赛车》和《传说》是Namco在PS2时代的四大金刚，其中《山脊赛车》已是风烛残年，原创新作都卖不了几套，高清移植的意义不大。《铁拳》仍然是NBGI最畅销的游戏系列，《铁拳6》销量超过300万，《铁拳TT2》是今年NBGI的重点大作，为了给该作预热，NBGI已经在PS3上推出了《铁拳TT》的高清版，将其移植到PSV可以说是顺水推舟。为了提高产品价值，还可以外加一个《铁拳 暗之复苏》的高清版，PSP版原作销量高达256万套，是NBGI有史以来最畅销的掌机游戏。

比起格斗游戏，RPG的高清移植更有意义。Wii的《圣恩传说》高清化移植PS3之后，销量达到57万套，是Wii版原作的两倍有余。PS3的《无尽传说》创造了系列历史上的最高首周销量，可见“《传说》系列”在高清时代大有可为。NBGI对此心中有数，所以早早就为PSV准备了《圣洁传说R》，并在游戏中暗示会有后续作品登陆PSV。根据此前NBGI的惯例，今后“《传说》系列”的高清化应该仍是以单作为主，不会以合集的方式推出。《传说》的主力阵营正在回归PS系主机，相信今后还会有PS3的原创《传说》新作跨平台到PSV上。



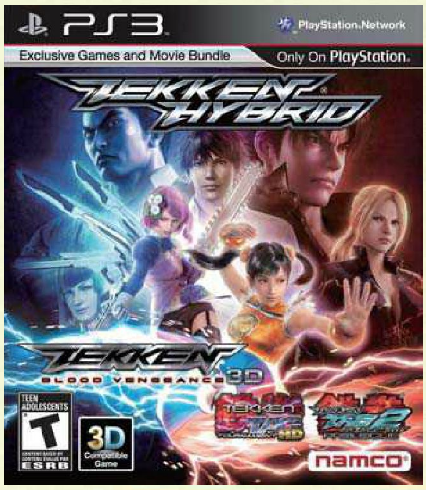
NBGI在PSP上最成功的原创游戏系列是《噬神者》，诞生于狩猎热潮中的该系列也是高清化移植到PSV的热门之选，而且NBGI应该抢在《MHP》登陆PSV之前出手，抢先获得此类玩家的垂青。

Namco PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
铁拳TT	2000年	405万
铁拳5	2005年	387万
铁拳4	2002年	344万
皇牌空战4	2001年	317万
灵魂能力II	2003年	206万
异度传说 第一章	2002年	174万
皇牌空战5	2004年	171万
山脊赛车V	2000年	124万
灵魂能力III	2005年	107万
宿命传说2	2002年	80万
重生传说	2004年	59万
异度传说 第二章	2004年	58万
深渊传说	2005年	57万
皇牌空战0	2006年	51万
神话传说	2005年	49万
异度传说 第三章	2006年	37万

Namco PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
铁拳 暗之复苏	2006年	256万
山脊赛车PSP	2004年	136万
皇牌空战X 诡影苍穹	2006年	92万
噬神者	2010年	63万
噬神者Burst	2010年	56万
灵魂能力 破碎宿命	2009年	47万
世界传说 光明神话	2006年	40万
世界传说 光明神话2	2009年	33万
世界传说 光明神话3	2011年	28万
铁拳6	2009年	26万
皇牌空战 联合突袭	2010年	25万
永恒传说	2005年	25万



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Koei Tecmo

■重点关注

忍者龙剑传合集
死或生合集
无双新作移植版
零合集

在日本的6大第三方游戏发行商中，Koei Tecmo的高清移植战略最为乏力——不是因为他们高风亮节不屑于炒冷饭，而是实在没有多少冷饭可炒。“无双”二字即可概括Koei过去12年的历史，同样的游戏类型、同样的题材，延续了12年，推出的游戏数量数不胜数。从商业角度而言，“《无双》系列”与体育类游戏相差无几，都是换汤不换药地变一下系统、换一些人物造型，此类游戏的冷饭合集实在没意义。Koei方面会选择跨平台策略，即今后的《无双》新作尽量实现PS3/PSV跨平台，这是其在PSP末期已经开始实施的商业策略，而PSV/PS3跨平台在画面和操作上更有意义，战略延续的可能性很高。

而原Tecmo方面几乎错过了整个PS2时代，留下的惟一遗产只有“《零》系列”，但是该系列似乎已经被任天堂收买，目前Koei Tecmo似乎无意在PS系主机上推出《零 高清合集》。不过Tecmo还有其他的历史遗产可用——那就是它的Xbox游戏！在板垣伴信的带领下，当时Tecmo将Xbox作为主力，《死或生》和《忍者龙剑传》这两大系列在当时大放异彩。早矢氏洋介接替板垣伴信的职位后，更加注重与索尼的合作，“《忍龙》系列”陆续移植PS3，《死或生5》也成为PS3/X360跨平台游戏。而在PSV发售后不久，Team Ninja就推出了《忍者龙剑传Σ加强版》，看来《忍者龙剑传2》和《忍者龙剑传3》也有希望以“Σ”的身分移植到PSV。



▲《死或生极限沙滩排球》非常适合PSV。

在Xbox时代，“《死或生》系列”更有话题性，《死或生3》是全球第三款突破百万销量的Xbox游戏，而“《死或生极限沙滩排球(DOAX)》系列”堪称当时3D游戏中对女性胴体表现最为完美的作品，虽然销量并不高，但获得了整个业界的强烈关注，后来还推出了PSP版。将《DOA》的二三两作与“《DOAX》系列”高清化，将会是一个内容充实、卖点满载的高清合集，而且十分适合PSV。《DOAX》的迷你游戏可利用PSV的触屏操作变得更富乐趣，我们不难想像利用PSV的前后触摸功能为身材惹火的MM们涂抹防晒油是多么有趣的体验，还可以利用AR功能与这些MM有更深入的互动。此前PSP版失败的重要原因是性能与屏幕解析度不足，MM们的诱惑力大打折扣，而利用PSV的高质量屏幕与强大性能，《DOAX》将展现极致诱惑。至于《DOA》正统作品的高清化，也是当前业界的大势所趋，《铁拳》、《街霸》、《致命格斗》等格斗名作都将入驻PSV，今后PSV必定成为掌机格斗游戏的首选，《DOA》应尽早行动。

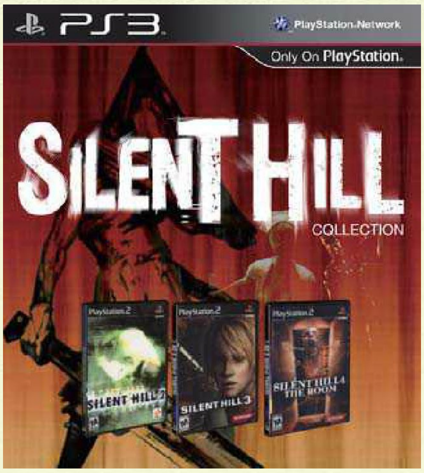
Koei Tecmo PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
真・三国无双3	2003年	211万
真・三国无双2	2001年	187万
真・三国无双4	2005年	139万
战国无双	2004年	135万
真・三国无双2 猛将传	2002年	100万
死或生2	2000年	100万
决战	2000年	95万
无双大蛇	2007年	87万
真・三国无双3 猛将传	2003年	86万
真・三国无双	2000年	83万
战国无双2	2006年	61万
真・三国无双4 猛将传	2005年	57万
决战II	2001年	46万
阿尔戈斯战士	2002年	46万

Konami

■重点关注

潜龙谍影 高清合集
终极地带 高清合集
寂静岭 高清合集



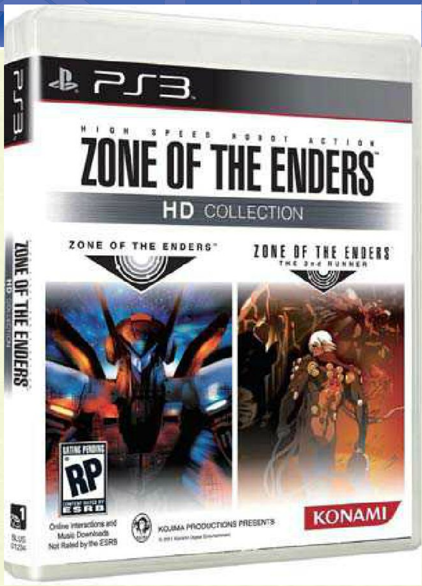
当年在开发《潜龙谍影 和平行者》时，小岛秀夫说：“《和平行者》只是第一步，这是一款有HD水准的PSP游戏，让大家在PSP和PS3之间进行互动。下一步是将PS2质量的游戏高清化，比如《MGS2》和《MGS3》。”小岛秀夫的目标是实现家用机游戏与掌机游戏的无缝接合，如今PSV版《潜龙谍影 高清合集》终于能实现他的愿望。作为PS系主机最忠诚的猛将之一，小岛秀夫对PSV已有长远的支持计划。Kojima Productions全力打造的FOX引擎正在为PSV而优化，盛传小岛秀夫的新作“兽人计划”将有PSV版。

将于6月28日发售的《潜龙谍影 高清合集》将对整个PSV的高清移植战略产生深远影响，其销量会成为其他厂商做出移植决定的重要参考指标。令人不解的是，本作与之前的PS3版相比少了一个《和平行者》，这可能是考虑到卡片容量问题，不过更有可能的是Konami将会把PSP的《掌上行动》和《和平行者》作为另外一个单独的合集推出。《潜龙谍影 高清合集》PS3版Metacritic评分高达91分，被多家媒体评为“2011年最佳高清重制游戏”，很多媒体对于“50美元能买到三款如此优质作品”都感到超值。而PSV版将会是有史以来内容最丰富、容量最大的掌机游戏，拥有压倒一切的性价比。



同样由Kojima Productions开发的《终极地带 高清合集》也是备受关注，据传本作并非单纯的高清化，将会加入不少新内容，系列最新作很可能已在开发中。

最近Konami推出的《寂静岭 暴雨》并未复兴这个正在没落的系列，玩家始终更怀念PS2



时代的几个经典之作，尤其是公认系列最经典的《寂静岭 2》。《寂静岭 高清合集》的到来似乎只是时间问题。恐怖生存类游戏长期空虚，需要有经典之作的填补。Konami 还有不少奄奄一息的经典，比如《恶魔城》和《幻想水浒传》，虽然销量惨淡，却始终有那么一批忠实的支持者，而 Konami 也在继续为这些玩家开发新作，这些游戏登陆 PSV 也只是时间问题。

Konami PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
潜龙谍影2	2001年	605万
潜龙谍影3	2004年	423万
寂静岭2	2001年	128万
幻想水浒传III	2002年	98万
恶魔城 无罪的叹息	2003年	94万
终极地带	2001年	75万
寂静岭3	2003年	71万
幻想水浒传IV	2004年	66万
寂静岭 破碎的记忆	2010年	59万
真魂斗罗	2002年	58万
潜龙谍影3 生存	2005年	55万
潜龙谍影2 实体	2002年	52万
寂静岭4	2004年	51万
恶魔城 暗黑诅咒	2005年	42万
终极地带2	2003年	41万
幻想水浒传V	2006年	35万
新魂斗罗	2004年	21万

Konami PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
潜龙谍影 和平行者	2010年	188万
潜龙谍影 掌上行动	2006年	112万
寂静岭 起源	2007年	47万
寂静岭 破碎的记忆	2010年	22万

SEGA

■重点关注

战场的女武神合集
如龙合集
光明合集
索尼克合集

在 PSP《怪物猎人》热潮中出现的众多跟风者中，世嘉的《梦幻之星携带版》最为成功，是其多年来在掌机上罕见的成就。"《梦幻之星》系列"从 DC 的《PSO》开始大热，组队做任务的网游特性从此成为该系列的特征，并因其与《怪物猎人》式游戏的相似性而成为一个极为适合 PSP 的游戏系列。令人惊喜的是，世嘉为 PSV 带来的并非《梦幻之星携带版 合集》，而是作为《PSO》正统续作的《梦幻之星 Online2》，而且本作将会免费提供、免月费，采取道具收费制度。世嘉保证本作 PSV 版将会有与 PC 版同质的游戏体验。既然已有这款可长期游玩的游戏，《梦幻之星携带版 合集》的意义不大，世嘉不妨从其他 PSP 人气游戏着手，比如在欧美评价超高的"《战场的女武神》系列"。PS3 版的一代因为在欧美热销，累计销量过百万。后面的两款续作转向 PSP，而 PSP 在欧美早已是濒死状态，因而很多欧美玩家无缘得见。为习惯高清游戏的欧美玩家做一个 PS3/PSV 版的《战场的女武神合集》很有必要。

世嘉在 PS2 时代最成功的原创系列是《如龙》，可惜受机能所限，PSP 的《黑豹 如龙新章》魅力大打折扣。将 PS2 的两作《如龙》高清化移植 PS3/PSV，一方面可以让新玩家了解系列作过去的故事，另一方面可实现该系列在掌机上原汁原味的魅力呈现。去年 11 月业界一度盛传世嘉将推出《如龙 高清合集》，对此世嘉美国分公司品牌经理 Aaron Webber 说："一二两作的高清合集在我看来是个很酷的主意。"





SEGA PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
索尼克英雄	2003年	296万
疯狂出租车	2001年	252万
VR战士4	2002年	181万
如龙2	2006年	109万
Shinobi忍	2002年	96万
如龙	2005年	80万
索尼克 释放	2008年	76万
VR战士4 进化	2003年	71万
暗影索尼克	2005年	60万
索尼克滑板	2006年	50万
梦幻之星 宇宙	2006年	45万
樱大战 再见吾爱	2005年	29万
樱大战 炽热之血	2003年	24万
斯巴达 全面战士	2005年	22万
Konoichi忍	2003年	12万

SEGA PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
索尼克 劲敌	2006年	134万
索尼克 劲敌2	2007年	128万
梦幻之星携带版	2008年	87万
梦幻之星携带版2	2009年	82万
战场的女武神2	2010年	45万
梦幻之星携带版2 无限	2011年	37万
黑豹 如龙新章	2010年	29万
初音未来 女歌手计划	2009年	26万
战场的女武神3	2011年	20万
光明之心	2010年	20万
光明之刃	2012年	15万

Atlus

■重点关注

女神异闻录4 黄金版
女神异闻录合集



今年6月将会是PSV高清移植战略全面启动的开始，除了《潜龙谍影 高清合集》外，同月发售的《女神异闻录4 黄金版》也备受期待。Atlus是最晚进入高清时代的游戏发行商之一，去年的《凯瑟琳》是其首款高清游戏。这款《女神异闻录4 黄金版》虽然并未达到高清，但也足以成为其有史以来最华丽的掌机游戏。如果该作的利润令人满意，接下来可能会有收录1～3作的《女神异闻录合集》出现。此外，Atlus发行、VanillaWare开发的话题之作《奥丁领域》也非常适合高清化移植PSV。

游戏名	发售年份	全球销量
女神异闻录4	2008年	82万
女神异闻录3	2006年	66万
女神异闻录3 FES	2007年	63万
奥丁领域	2007年	56万
真・女神转生III	2003年	38万

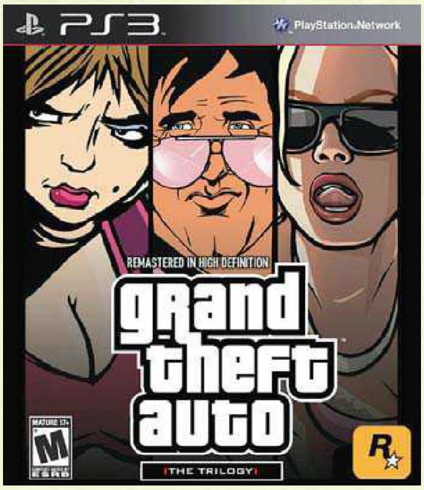
Rockstar

■重点关注

GTA3三部曲合集

GTA PSP系列合集

马克斯・佩恩合集



2001年《横行霸道III》的诞生宣告了沙箱游戏新时代的到来，它成为21世纪第一个十年里最流行的游戏类型。虽然FPS热潮后来居上，但《GTA》为首的沙箱式游戏仍然是一个令人肃然起敬的游戏类型。《横行霸道III》以及后来的《罪恶都市》、《圣安德里亚斯》被统称为“《GTA3》三部曲”，去年为了庆祝《GTA3》诞生十周年，Rockstar在iOS和Android上推出了该作的高清移植版，这就为《GTA3》三部曲高清移植PS3/PSV创造了条件。PSV拥有与iPhone相似的硬件架构，将《GTA3》十周年纪念版从iOS移植到PSV可谓轻而易举。《圣安德里亚斯》至今仍是PS主机历史上最畅销的游戏，没有《GTA3》三部曲，将会是“Classcis HD”的最大遗憾。最重要的是，这是一个商业潜力迷人的项目，无论对SCE还是Rockstar，都将带来巨大的商业利益。当年《GTA 自由城故事》在PSP上发售后，销量超过700万套，这将会是过去与未来所有PSP游戏都无法打破的记录。掌上《GTA》的市场号召力可见一斑。在PS3/PSV上推出高清化的《GTA3》三部曲，销量少说也有几百万。对索尼来说，PSV最重要的市场在欧美，索尼需要《GTA》级别的大作大幅提升PSV在欧美的竞争力，就像日本需要《怪物猎人》一样。最近已有来自零售商、英国《PLAY》杂志等渠道的传闻称《GTA5》将推出PSV版，著名分析家Michael Pachter也认为《GTA》降临PSV是早晚的事，2013年发售的可能性较大。从2001年开始，Rockstar就是PS系主机的忠实拥护者，在目前PSV的困境中，SCE没有任何理由不尽其所能搬来这个救兵。如果Rockstar在PSV上连番推出《GTA5》、《GTA3》三部曲高清版、《GTA故事高清合集》，PSV的大逆转指日可待！



▲iOS移植版《马克斯・佩恩》。

另外，为迎接《马克斯・佩恩3》的发售，Rockstar最近在iOS上推出了《马克斯・佩恩》的移植版。该系列一二两作都曾推出PS2版，且销量不俗，以高清合集推出PS3/PSV版也是理所当然。

Rockstar PS2时代重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
横行霸道 圣安德里亚斯	2004年	2081万
横行霸道 罪恶都市	2002年	1615万
横行霸道III	2001年	1310万
横行霸道 自由城故事	2006年	354万
马克斯・佩恩	2001年	331万
湾岸午夜俱乐部	2000年	263万
湾岸午夜俱乐部2	2003年	178万
湾岸午夜俱乐部3	2005年	160万
荒野大镖客	2004年	145万
马克斯・佩恩2	2003年	134万
Manhunt	2003年	128万
横行霸道 罪都故事	2007年	97万
学园坏小子	2006年	94万
Manhunt2	2007年	56万

Rockstar PSP重要作品销量

游戏名	发售年份	全球销量
横行霸道 自由城故事	2005年	732万
横行霸道 罪都故事	2006年	468万
午夜俱乐部3 DUB版	2005年	355万
横行霸道 唐人街战争	2009年	94万

Ubisoft

■重点关注

分裂细胞三部曲

幽灵行动合集

波斯王子三部曲

超越善恶高清版

在2000年之前，人们说起育碧，能够想到的只有《雷曼》。而在2000年之后，育碧从低龄游戏厂商华丽蜕变成高端3A级大作发行商，人们更多谈及的是《波斯王子》、《汤姆・克兰西》与《刺客信条》。作为育碧在PS2时代最重要原创系列的“波斯王子时之沙三部曲”，已经在PS3上发行了高清合集，在系列十周年之时可以再推出一个PSV版。可现成从PS3版移植而来的还有《分裂细胞三部曲》、《超越善恶 高清版》等游戏。育碧是业界“罐头厂”的典型代表，其所做游戏讲究量产化，只要有市场就有他的踪影，不像其他厂商般扭捏作态。在欧美第三方中，育碧对PSV最为积极，《雷曼起源》是最出色的PSV游戏之一，《刺客信条》等大作已经在开发PSV版。以育碧的作风，将PS3现成的高清合集移植到PSV不在话下。而且从目前的软件阵容安排来看，总是能率先掌握业界趋势的育碧很可能成为最早将PS3/PSV/X360跨平台合作为标准策略的第三方，即今后的高清新作都将同时发行这三个版本。





游戏名	发售年份	全球销量
分裂细胞	2003年	265万
波斯王子 时之沙	2003年	222万
金刚	2005年	204万
幽灵行动	2002年	194万
波斯王子2	2004年	164万
分裂细胞 明日潘多拉	2004年	125万
幽灵行动 丛林风暴	2004年	116万
幽灵行动2	2004年	108万
分裂细胞 混沌理论	2005年	95万
彩虹六号3	2004年	81万
波斯王子3	2005年	68万
超越善恶	2003年	33万

EA

■重点关注

荣誉勋章 高清合集

黑煞 高清版

从十几年前开始，EA的命运就与SCE绑在一起。PS2时代SCE风光无限，EA也跟着稳居全球第三方游戏发行商之首。近年来SCE连年亏损，EA也跟着连续数年赤字，并失去了首席第三方的宝座。虽然EA十几年前开始已经实施全面跨平台战略，但对于PS系主机总是特别关爱，其与微软之间却是摩擦不断。

EA在业界遥遥领先的地位是从PS2时代开始确立的，在其每年的营业额中，体育游戏占了半壁江山，尤其是《FIFA》和《麦登NFL》更是其主要收入来源，而这些游戏自然没有高清化移植的价值。除此之外，EA在PS2时代的另一个主力系列是《极品飞车》，而赛车类游戏也不适合高清移植。其他诸如电影改编类游戏、音乐类游戏、《模拟人生》系列，都缺乏复刻价值。这么算下来，EA每年的游戏数量虽多，留下的剩余价值却少得可怜，适合进行高清移植的也就只有“《荣誉勋章》系列”和《黑煞》等屈指可数的几款游戏。其实这也是欧美发行商的普遍现象，虽然在PS2时代，欧美厂商的营业额已经超过日本，但主要收入来源大多来自授权类游戏，即体育、赛车、影视改编等类型，而这些游戏普遍缺乏复刻价值。Activision、THQ等厂商皆是如此。对于这些厂商，没必要期待他们的经典高清化，奉行全平台发展的他们会更倾向于将其PS3/X360游戏跨平台移植到PSV上。炒冷饭终究不是什么光彩的事，同步玩到最新大作才是PSV的真正目标。

游戏名	发售年份	全球销量
极品飞车 地下狂飙	2003年	720万
极品飞车 地下狂飙2	2004年	690万
荣誉勋章 前线	2002年	683万
荣誉勋章 日出	2003年	513万
指环王 双塔	2002年	467万
极品飞车 最高通缉	2005年	437万
星球大战 战斗前线	2004年	361万
星球大战 战斗前线II	2005年	359万
指环王 王者无敌	2003年	328万
模拟人生	2003年	277万
火爆狂飙3	2004年	268万
哈利波特与密室	2002年	261万
极品飞车 职业街头赛	2007年	241万
极品飞车 热力追踪2	2002年	211万
荣誉勋章 欧洲强袭	2005年	188万
极品飞车 秘密行动	2008年	140万
极品飞车 卡本峡谷	2006年	134万
黑煞	2006年	125万
摇滚乐队	2007年	111万
教父	2006年	109万
火爆狂飙 复仇	2005年	90万
模拟人生2	2005年	81万


■《荣誉勋章 日出》

PSV的进化特点和互动游戏的未来



作为全新的次世代掌机，PSV自PlayStation Meeting 2011亮相之后，就受到了全世界游戏爱好者们的关注，因为在iOS和Android已经开始席卷便携游戏市场之后，大家都期待“技术的索尼究”竟会给PSP的继承者带来何种进化以对抗这两个涉足不久的新丁。最终，在2011年的12月17日，索尼给出了它自己的答案：由OLED触摸屏、背部触控板、双摇杆、六轴感应、双摄像头和3G/Wi-Fi网络为主要交互机能的PSV让所有玩家都见识了一把真正的次世代掌机游戏。PSV在首发游戏中展现出来的强大交互机能让不少玩家感叹PSV或许已经带领我们步入了全新的“游戏3.0”时代，这种基于触摸的操控界面，配合人人都可以上手的社交功能，让人与游戏、人与人之间的交流无处不在，也许这就是PSV的真正魅力。当然，可能还有不少玩家对PSV的进化有一丝疑问，下面不妨听我娓娓道来。

文 月下雪影 编 胧月 美编 咕噜

硬件的交互

OLED屏幕：视觉的进化

屏幕是人与掌机互动的第一道门，所以它的选择至关重要。在当前的便携领域，OLED技术明显已经开始侵蚀并不算陈朽的LCD技术，索尼这次将PSV的屏幕升级到OLED肯定称得上是个完美的选择。OLED屏幕的好处不言而喻，



▲和iPhone 4S对比，使用OLED屏幕的PSV色彩更加饱满。

轻薄、省电，响应时间只是LCD屏幕的千分之一，所以我们可以看到在PSV上玩动作游戏并没有出现PSP早期的那种残影问题，首发中的《真·三国无双 NNEX》和《未知海域 黄金深渊》都可以很好的证明这一点。尤其是前者，想想曾经作为PSP首发游戏的《真·三国无双》当时的带来拖影效果和现在相比，这种差距昭然若示。而且OLED比起LCD还有一些更显著的优点，比如180°的可视角度，可以保证你用任何姿势玩PSV游戏都可以很清楚的看到屏幕上的显示内容。本身的纯固体结构，不像LCD那样存在液体物质，也可以更好的防震抗摔，这对容易脱手的便携主机来说肯定是至关重要。因此OLED这种次世代显示技术带给PSV的品质提升显而易见，索尼很好的完成了掌机的第一步进化。

屏幕的未来：今后的掌机屏幕还会怎样进化，从目前看来最有可能的方式是索尼前年研发出来的超柔性OLED屏幕。这种屏幕不仅在色域上达到了100%，厚度更是只有80微米，为目前最薄。而且更让人吃惊的地方在于，超柔性OLED屏幕本身是可弯曲的，4.1寸的OLED屏幕可以轻松缠绕在半径为4mm的圆柱体上，这样一来掌机中屏幕“占地面积”最大的问题可能就不复存在。可以想象，下代PSV或许在外型上只是一个操作手柄，屏幕被暗藏中间，像卷轴一样。玩家想要游戏的时候只要左右用力就能拉开卷曲在中间的屏幕享受游戏，这绝对算得上梦幻。而且这种屏幕在卷绕过程中也可产生动态图像，所以想要待机只要把主机合上就可以了，完全不需要关掉屏幕。但目前的障碍的是超柔性OLED屏幕的耐用程度并不可观，索尼目前只保证1000次卷返后的显示效果可以不受影响，这对于时常需要使用的掌机来说显然不够标准，而且这种屏幕的制作环境非常苛刻，必须是高温、真空才可以，且使用的无机硅材料，造价也非常高，所以大规模生产和普及或许会有一定的难度，所以索尼会不会让超柔性OLED屏幕借助廉价的掌机走进千家万户现在还是个不小的疑问。



▲使用超柔性OLED屏幕之后，掌机的体积想必会因此大幅缩小。

触摸屏幕：操作的进化

吉田修平在接受媒体采访时曾提到过PSV的三大特色功能。一是在掌机上呈现最高画面品质的游戏，这是上面提到OLED屏幕的改变。二是用全息的操作控制提供以往没有的游戏乐趣体验，像是以往仅止于概念而缺少实际产品的双面触摸这种独特的操作方式就是索尼为了实现以往没有的游戏乐趣体验而实现的。三是容易操作的社交功能，这是下面将会介绍到的软件交互方面。在这里我们主要谈谈融入触摸后索尼掌机的一些变化。像是大家最为熟知的《未知海域 黄金深渊》，在PS3上进行攀爬一些操作时主要用摇杆来完成，而换到PSV上，你可以直接通过触摸点击的方式来完成，同样在这个游戏里面还有个奖杯叫逗鹦鹉，它也是通过发现屏幕中的鹦鹉来进行触摸收集来完成的，这都是之前PSP上所没有的。触摸带给我们的精彩有无限可能，尤其是休闲游戏方面，众人皆知的《愤怒的小鸟》在PSP上通过摇杆的表现老玩家应该有所感受，和iOS、Android上的体验几乎没有太多的可比性，而在融入触摸之后，PSV驾驭起这种诞生于智能手机平台的触摸游戏就会轻而易举了。同样在大型游戏里面，

特别是解密类，触摸带来的便利也不言而喻，想想游戏厂商要是能单独为背部触摸板设计一些谜题肯定会不错了。不过如果技术的索尼只能把触摸停留在这种智能手机的级别，显然触摸带来进化还不够，倘若可以结合Wi-Fi定位完成触摸交互传输或联机，PSV的游戏乐趣肯定会更上一层楼。这个构想来源于之前看到的一个无缝文件分享软件，它的名字叫Hoccer，所属iOS和Android平台。它的无缝分享体现在对触摸的运用上，一般我们通过手机分享文件都是通过蓝牙查找传输，简单但不够炫。Hoccer的文件分享完全通过屏幕滑动完成，你可以把两个手机并排放到一起，用手选好想要传的东



▲德雷克可以通过触摸来进行攀爬跳跃等操作。



▲手机可以通过滑动传输文件，那么PSV为什么不可以通过这种方式来联机？



▲两年那场初音未来的全息影像演唱会能不能在我们手中变成现实呢。

西，直接从你手机拖到对方的手机里，同时也可以不放在一起，直接对准朋友手机的方向划出去，就像扔给他一样，他也可以通过Hoccer接到。把这种文件分享的方式运用到游戏联机上又何尝不可呢，当你和你的朋友要联机时，点开多人游戏选项，然后按住屏幕几秒钟，接着再对着你朋友的位置划出去，这时你朋友就会接到你联机的请求，是不是很方便呢？再比如两个人在联机时分享道具，按住道具几秒钟，对着朋友的方向一划，朋友在游戏里面就能收到你传输的道具。这样一来游戏的交互性会因为触摸屏得到更深层次的提高，玩家也可能会因为这种不同寻常的方式变得越来越乐衷于各种游戏的联机。当然如果可以的话，影音视频也能通过这种方式分享，假如你和你的女朋友都有一台PSV，只要你下好了最新的电影，然后用手机一划，你们两个人就能同时观赏一部电影了，既方便又温馨。而这种并不复杂的创意，PSV的四核处理器也完全可以驾驭，我们只要期待索尼实现的那天，期待全新的触摸交互时代。

操作的未来：游戏操作的未来借鉴于苹果的现在和将来或许能有一个清晰的轮廓。近在眼前的是Siri语音控制，如果将语音控制融入到游戏之中，RPG类游戏估计会方便许多。想象在你玩《最终幻想》遇敌时，只要对着PSV说出“攻击、魔法、召唤兽、回复药”就能进行相应的操作，需要去某个的地方时，对着PSV说出“我要去xx”，然后游戏中的角色便会立刻动身，就像现在网络游戏里的导航助手一样方便。这种最直观的操作方式应该可以让越来越难上手的游戏再次变得简单。而今后，投影全息影像也许会让掌机的互动进入一个新的层次。苹果在去年申请过一种高级3D显示成像系统的专利，它包括一个全息影像和一个类似Kinect式的3D空间手势识别系统。这种高级3D显示成像系统可以在玩家面前生成一个不可视的3D空间，在这个空间里，用户可以用手对全息投影进行操作，或者是把玩家手的影子投射到屏幕上来操作，有消息说苹果有可能在今后的iPhone里应用这种技术。倘若掌机有机会应用这种技术，那么你今后在玩《生化危机》时，或许可以用手亲自打开全息影像所反射出来的门，这时掌机上幽幽的开门声配合瞬间出现在眼前真实可见的僵尸，一定会将恐怖游戏再次带向一个新的境界，技术的索尼能不能给次力呢？

Smart AR技术：交互的进化

10年前如果你谈起AR技术基本只能让人联想到美军的Land Warrior计划，但放到今天AR技术已经不是一个陌生的词语。索尼在PSP时代已经通过摄像头配件实现了AR实景游戏，任天堂最新的掌机3DS也融合了AR技术来让游戏变得更有趣。但和PSV相比，前两者的AR技术无疑还属于初级阶段。

不知道还有多少人记得在2011年游戏开发者大会上索尼放出的那段视频：游戏开发人员拿着PSV读取放在地上的恐龙图片，恐龙就能活生生地出现在PSV的屏幕上，这就是Smart AR的魅力。浅显地说，Smart AR技术和3DS、PSP应用的AR技术最大的不同是，Smart AR不再需要读取特制的AR卡才能产生扩增实境的模组，任意的一张图片只要预先被设定好就都可以直接由PSV的摄像头被还原到屏幕里，而且凡是借由Smart AR产生的3D模型都能实现走路等简单动作，并不会因为图片不动而角色只能固定在屏幕里。

虽然机能演示的可能性无比美好，不过PSV的首发游戏显然还没能完全显示出Smart AR的魅力，以《AR combat digi Q》为例，它所采用的是无标记AR技术（Markless AR）。在进入游戏后，你需要通过摄像头寻找一个参照物，然后摄像头会对其锁定并以此为中心点生成预置好的游戏场景，此时AR的作用仅仅是通过摄像头判断你和参照物之间的位置来变换视角。比如你以桌子上的一杯水为参照物进行锁定，那么进入游戏之后你可以围着桌子转来改变游戏中视角以寻找隐藏在不同位置的敌人，这种感觉听起来虽然有趣但却和



▲使用Markless AR的《AR combat digi Q》并未能发挥Smart AR技术的真正实力。



▲iPad上结合GPS的AR游戏《AR Zomebie Invasion》是今后AR游戏一个重要的参考方向。



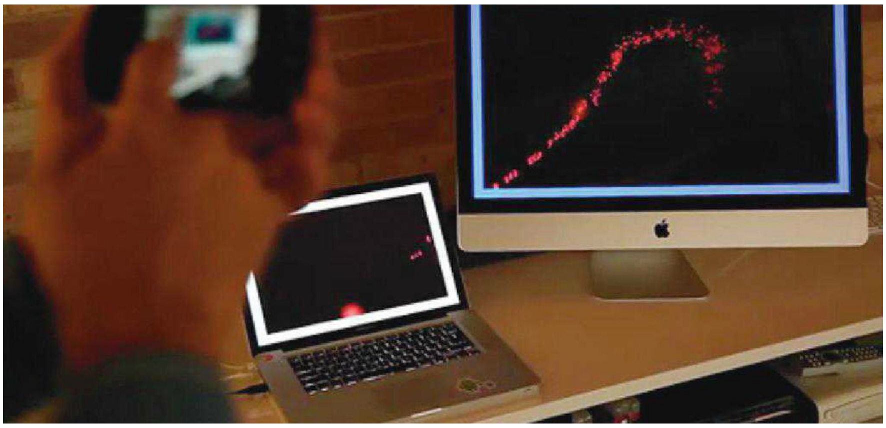
▲通过AR技术结合实际在城市里面来一次寻宝应该相当有趣。

Smart AR的真正实力相距甚远。而之后的一些游戏，像是《真实战士》、《桌上足球》更是仅仅通过AR卡片（属于Wide Area AR）来实现游戏里不同的场景，完全没有做到现实和游戏相结合。其实这里可以以iPad上的一款游戏《AR Zomebie Invasion》为参考，说说PSV今后的Smart AR应该如何发展。iPad上的《AR Zomebie Invasion》借助的是同样是无标记AR技术，但却结合了GPS定位和陀螺仪定位。游戏本身只是一款打僵尸游戏，但却没有任何的3D场景建模，摄像头里拍到的一切即是游戏中的场景，带出户外你可以看到熙熙攘攘的马路上，不断有僵尸蹒跚着向你扑来，而且更有趣的是，借助GPS的定位游戏可以确定你的所在位置，因此你必须去游戏中预先设置好的现实场景里的医院、药店去补充体力，同时游戏里的装备也需要去现实里的商店去购买，这种可以让你在现实、幻境之间徘徊的游戏才算是真正的发挥了Smart AR技术。

想象今后的你或许可以带着PSV去参加某个游戏厂商组织的冒险活动，在游戏厂商预先圈好的范围内进行探险。城市里，可以一起寻宝，通过GPS定位不断的显示你和宝物的距离，最先找齐所有宝物并在预定地点报道的玩家优胜。大自然里，可以进行一次探险，以山谷里的一个小木屋里作为起点，用PSV浏览屋内的所有东西，你会找到一些初期的道具装备还有下一步要进行的任务，然后按照任务要求进行游戏，走到不同的地点出现不同的NPC、敌人甚至是BOSS，途中不断的用PSV浏览周围的环境采集药草更换装备，最后先完成所有任务的玩家获得胜利。这种梦幻般的游戏体验目前的PSV完全可以办到，倘若今后的Smart AR可以如此发挥，那么索尼也算借助PSV的实景增强完成了人与游戏之间的最高进化。

★AR技术的未来：显然AR技术并不会只停留在Smart AR这样的层次，今后的AR技术应该完全摆脱预设，直接让摄像头读取任何想要用到的东西并将其应用到游戏里。以苹果最新的AR专利来说，通过摄像头任意对准物体进行拍摄，苹果会通过将摄像头拍摄到的资料进行传送，最后由GPS抓取的当前座标值配合自身陀螺仪所侦测的数据把摄像头拍到的内容转换成3D立体图像，并显示到屏幕里。如果这么说还有些深奥的话，那么简单一句话来概括，就是你拍到什么物体，物体就能通过这种AR技术变成3D建模反馈到游戏里。想象今后的掌机如果可以实现这种AR技术，那索尼的招牌游戏《小小大星球》会得到何种的进化，全世界玩家创造的关卡将会多么的千奇百怪？甚至说如果这种AR技术可以大规模的应用，今后的《GT赛车》就可以直接通过拍摄生成赛道，开发人员或许也能用这种技术来直接设计关卡的初期建模。惟一的疑问是，拥有很多跨时代专利的苹果会不会通过专利交叉把这种AR技术授权给索尼，如果不能，我们也只能等待索尼的厚积薄发了。

另外，Teehan+Lax实验室还有另外一种有趣的AR技术Touch Vision Interface，它现在也处在实验阶段，但这种AR技术绝对可以轻松的用在游戏上。Touch Vision Interface简单地说就是用小屏幕控制大屏幕，Teehan+Lax实验室给出的演示是由一台Nexus S来控制其它设备：先用手机摄像头对准一块屏幕，它可以是电视、显示器、投影幕等任何屏幕，然后你在手机上对屏幕里的目标进行操作，被对准的电视、显示器就能呈现出你的操作反馈。如果把视频里的Nexus S换成PSV，显示设备的另一端连接的是PS3，那么由此就可以实现PSV和PS3的触摸互动，想象在高清电视上玩《深爱》一类的恋爱游戏，你可以通过PSV和心爱的她拉手散步，这种感觉想必会非常有趣。同样这种技术只要能在PSV上实现，那么任何触摸类的游戏都可以籍此移植到PS3上了，不过这一天恐怕我们还需要等很久。不过拥有AR的游戏世界，今后的发展真的是难以想象。



▲Touch Vision Interface可以实现由小屏幕控制大屏幕。

软件的交互

LiveArea：分享的进化

在2009年的TGS上索尼曾公布过专门为PSP开发的一个平台交流服务R∞M。它的服务内容有点类似于PS3上的HOME，主要是利用PSP的网络能力接入到互动社区，进行社交活动。在为PSP设计的R∞M里，每个玩家都可以制作自己的3D形象和房间，并在里面更新日志、相册或是和其他玩家一起聊天、玩游戏等等。索尼本打算在2009年冬季结束内测启动R∞M服务，但结果拖到了2010年的春季也没能正式上线，最后索尼因为PSP网络使用率一直无法提升的原因，无奈在2010年4月宣布中止R∞M服务的开发，并向一年内参与开发测试的相关人员道歉。虽然R∞M服务最后并没有成功地诞生在PSP上，但当时的一些理念已经被很好的继承了下来，尤其是玩家与玩家之间的交流部分，索尼加以改进照搬到了PSV上，并重命名为LiveArea。从字面的意思不难理念，LiveArea是个实时动态信息分享平台，由LiveArea你可以看到所有PSN好友近期的动态，但它本身却并不是一个单独的程序，而是被内置到了各个程序之中。以游戏举例，你在玩不同的游戏之前，就能看到LiveArea分享的近期好友动态，比如插入《山脊赛车》你能看到哪个朋友购买了哪条赛道，插入《未知海域 黄金深渊》你会看到哪个朋友最近得到了哪个奖杯，这些都是LiveArea实时分享带给你的信息，LiveArea的存在让你觉得游戏并不孤单。而且LiveArea更高明的地方在于，无论是游戏还是其他内置程序，你的动态分享过程是被动的，即你达成了某个奖杯或者条件之后，LiveArea就会自动更新你的近期动态让其他玩家知道。这样一来，LiveArea不会因为缺少分享而变成死气沉沉的功能，只要你玩游戏，LiveArea就在工作，你的游戏过程就会被记录，朋友们就会看到，这种静默的交流会让玩家在无形之间变得更紧密。这就是PSV为分享带来的一种进化，脱离其他社交平台，以自身代替，索尼这次无疑想到



▲LiveArea甚至可以说是属于PSV自己的微博。

了竞争对手们的前面。

分享的未来：当然，只有LiveArea在PSV主机上进行分享还远远不够，利用各个社交平台进行大范围的游戏分享更为重要，好在PSV的PS Store已经提供了实现这种分享的途径。以已经上架的Twitter举例，当你的主机里面安装了Twitter客户端，你就可以在游戏中通过Twitter的一键分享功能把当前在玩的游戏进度、奖杯分享出去，这种简单易用的操作远比使用PSV的虚拟键盘在Twitter客户端发一条消息快得多。不过，更多的社交应用应用还需要游戏厂商和社交程序之间的配合，两者打通才能形成一个更完善的游戏分享环境，现在仅仅拥有Twitter和Flickr是显然不够的。



▲通过PSV上的Flickr你可以随时分享游戏中的精彩画面。

Near程序：交流的进化

美国的CES2012上，索尼高级副总裁Longworth在展示完PSV的社交机能后曾提到：“我们真的很想专注于游戏领域，做出极致的娱乐体验。但同时，我们要吸引更多非玩家群体，因为这台设备能干很多事情，它不仅仅是游戏机。”倘若把这句话结合之前演示来分析，其中传达出来的意思很简单，索尼并不希望PSV被定义成普通的线下掌机，而是希望玩家将其看成一台具备很多功能的社交化掌机。因此，索尼的高管们也一直说：“希望玩家能与世界连接起来，让设备与设备之间的交互更频繁。”为此，索尼除了使用LiveArea进行游戏信息分享之外，还内置了很多交流程序，比如群信息、派对、Near这些。群信息实际上只是单一的好友聊天窗口，通过PSN帐号加为好友之后便可以在这里和好友进行一对一的聊天。而派对则类似于QQ里面的群组功能，是多人交流平台，有派对创建人和若干普通玩家。至于Near则是PSV交流的重点，它是一个非常细分的LBS应用，能够让你发现周围的游戏同伴，本质类似于3DS的擦肩系统，但Near本身的扩展性要更强一些。像是在外出功能里，你可以查看到附近的所有好友和游戏数量，而且主机会随时提示你附近又有哪些新的朋友出现或者是哪款新游戏出现。另外在你附近的范围内，你还可以查看游戏的流行程度，有多少人在玩最流行的游戏。点击这些游戏之后，会进入到玩家之声，你可以通过三个表情来表达你对这款游戏的评价，同样你也可以看到PSN里的好友、和你擦肩过以及一起玩过这款游戏的玩家对这款游戏的评价。可以说，Near的外出功能就是一个近距离的玩家交流中心，它能让你快速的交到朋友，找到好玩的游戏。而Near里的好友功能则相当于一个交流中心，在这里你可以评价好友最近的游戏状态，留下你的想法，就像游戏领域的Facebook一样。Near这种LBS程序出现的结果，就是极大的拉动了掌机玩家在现实世界里的相互交流，索尼也因此实现了营造一个轻松互动社交环境的梦想。



▲Near可以让你快速的结实新朋友，发现新游戏。

★Near的未来：基于LBS开发的Near在今后或许可以将时下最火热的签到引入其中，在特定的地点签到，获得不同道具。现在的Near本身在上线状态下已经有具备取得游戏道具的功能了，但因为是随机取得，所以如果你没有这个游戏，那么道具对于你是丝毫没有用处的。倘若直接利用签到获得特定的道具，取得的效果应该会比现在的随机道具更有意思，但对国内玩家来说，会更局限。当然，除了游戏方面之外，Near也可以加入更多生活化的东西，比如引入兴趣点，让玩家可以通过Near查找附近的商店、餐厅等等，也可以在兴趣点上设置地主功能，你拥有地盘的数量越多，游戏开始就会得到更多的奖励，这些都可以通过Near任意发挥。总之，PSV可以让游戏和现实连接的更加紧密。

现在，你是否已经看到了PSV身上所散发出来的潜力呢？PSV从2008年春季开始研发直至2011年末正式上市，这三年半的时间，索尼通过集思广益方式来确定的主机的诉求方向，并且只留下了对游戏开发最重要的功能，这是一台从硬件到软件都被精雕细琢过的主机。PSV的诞生标志了便携游戏开始进入社会化时代，此时索尼高级副总裁Longworth在CES2012上的那句话让人回荡在耳边：“我们只需要最核心的应用和玩家体验。”这是一台跨时代的掌机。



▲玩家之声能够让你迅速了解游戏的真实情况。



▲把生活中的兴趣点引入到Near或许会激发出更多的玩法

ACT	机动战士高达SEED 激战宿命		存档载体未定
	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY		容量未定
	NBGI	2012年6月7日 日版	1～4人
	零售版5980日元/下载版5380日元	对应周边未定	全年龄



"《高达 战争》系列"在PSP上取得了不错的成绩，作为PSP的后继机，PSV当然也不能少了这位常客。不过和PSP上以UC系《高达》为主不同，PSV第一作以在新生代高达粉丝中人气很高的《高达SEED》为题材，下面来看一下本作的概要吧。

文 乌冬
美编 sienna

登场作品

《机动战士高达SEED》
《机动战士高达SEED DESTINY》
《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》
《机动战士高达SEED ASTRAY》
《机动战士高达SEED X ASTRAY》
《机动战士高达SEED VS ASTRAY》
《高达SEED MSV》
其他

C.E.时代任你纵横！

和以往的作品一样，游戏中玩家可以在地球联合、扎夫特等原作势力里选择其一，作为原创机师登场，并和基拉、飞鸟真等角色一起经历各场经典战役。接下来将对本作登场的机体以及关卡进行介绍。

机体



▲飞鸟真原作后半搭乘的机体，因为有着可以对应各种战况的高泛用性以及战斗力，在游戏中也非常活跃。

命运高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》



▲基拉原作后半搭乘的机体，拥有非常强力的无线远隔诱导兵器龙骑系统。



强袭自由高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》



▲阿斯兰和基拉一起并肩作战时搭乘的机体，拥有丰富的武装发挥着很高的战斗力。

正义高达

出自《机动战士高达SEED》



▲飞鸟真原作前半搭乘的机体，后半换由露娜玛莉亚驾驶，机体可通过改变背部装备的方式在3个形态之间切换。

脉冲高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》

Vita动态 Vita业界 Vita劲作 Vita攻略

炮战型扎古勇士

出自《机动战士高达SEED DESTINY》

▼扎古勇士的炮战形态，装备了强力的激光武器。



强袭高达

出自《机动战士高达SEED》



▲基拉最初的机体，可在空战、剑装和炮击三种形态间切换。

晓

出自《机动战士高达SEED DESTINY》



▲有着可反射激光的特殊装甲"八咫镜"，可在高机动型虎头海雕形态和使用龙骑系统的不知火形态间切换。

村雨

出自《机动战士高达SEED DESTINY》



▲奥布的量产型MS，可变形为飞行形态。

无限正义高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》



▲原作后半阿斯兰的爱机，除了中距离射击战外，接近战也能发挥出很强的性能。

全武装异端高达蓝色机

出自《机动战士高达SEED ASTRAY》

▼为了能进行持久战，机体全身上下都的武器。



观星者高达

出自《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》



▲为探索广大的太阳系而开发的非战斗用MS，装备了巨大的光轮推进翼。

自由高达

出自《机动战士高达SEED》

▼原作后半基拉搭乘的机体，因为搭载了核引擎，在当时发挥着出众的性能。





漆黑强袭高达

出自《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》

▲以强袭高达为基础进行了多处修改的机体。

神意高达

出自《机动战士高达SEED》

►克鲁泽原作终盘驾驶的机体，拥有龙骑系统可进行全方位的攻击。

剑装灾厄高达

出自《高达SEED MSV》

▲对炮击战的灾厄高达进行接近战改造的机体，巨大的对舰刀是其最大的特征。

圣盾高达

出自《机动战士高达SEED》

▲阿斯兰从地球联合军强夺过来的机体，可变形为MA形态，擅长高机动战。

异端高达红色机改

出自《机动战士高达SEED VS ASTRAY》

▼异端高达红色机的改装型，背部装备的“战术武器包ⅡL”除作为武器外，还可以变形成多种形态来运用。

毁灭高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》

◄地球联合军制造的巨大MS，拥有连都市都可瞬间毁灭的破坏力。

决斗高达AS

出自《机动战士高达SEED》

◄决斗高达装备了追加装甲的形态，战斗中装甲可分离。

异端高达红色机强化承载装备

出自《机动战士高达SEED ASTRAY》

▲为了使用150菊一文字而制造的装备，有着压倒性的力量。

异端高达蓝色机二型



出自《机动战士高达SEED VS ASTRAY》



◀装备了既是枪也是剑的巨大兵器"战术武器包Ⅱ"的MS。

エンジェルダウン

还原《机动战士高达SEED DESTINY》第34话的任务，应该会有基拉和飞鸟的对决。







复数锁定

特定的武装可使用复数锁定来瞄准多个目标，从而同时打击复数敌人。



PS装甲



多数高达类机体拥有可抵御实弹攻击的PS装甲，在对付使用实弹的敌人时有非常大的优势。

任务

偽りの平和

《机动战士高达SEED》第1话的内容，为了强夺地球联合军在资源卫星内开发的新型MS，扎夫特军展开了行动。





▲迅雷、暴风、决斗三架高达并排的镜头，不知道在地球联合军势力的话会不会和它们对上。

オペレーション・スピットブレイク





《机动战士高达SEED》第34话的内容，任务再现了原作中的大规模战斗。



系统

武装换装

《高达SEED》一大特点是有着许多可以换装的机体，这点在游戏中得以再现，可换装的机体可根据战况变更武装。



空战形态



炮击形态



剑装形态





Vita前瞻
Vita企划
Vita新作
Vita攻略

自定义要素

在游戏中玩家们可以通过TP和GP两个点数来对机体进行改造，其中TP是在任务过关后机体本身可以得到的固有改造点数，玩家们可对该机体任意分配使用；而GP虽然也是通过完成关卡取得的点数，不过却不限制改造的机体，而是每个机体都可以自由使用，不过一旦使用后就会变为该机体的TP。



◀▼可改造的部分包括了机体的能力以及武器威力。



本作有“再出击”的次数设定，机体被击坠的话，只要再出击数还有剩余就能重新回到战场上。再出击数根据每架机体的Cost而定，Cost越多的机体虽然能力上越强，不过再出击数则较少，反之Cost低的机体虽然能力低，但再出击数则较多，不过部分机体可以取消一些武器来降低Cost，从而增加再出击数。







▼▶把强袭高达实弹武器取消，这样再出击次数就增加了。

本作新增了卸装要素，与强袭高达的换装系统相似，卸装也是改变机体形态的一个方法。在任务中可以通过卸装把部分装备卸下来，虽然卸下的装备无法继续使用，但机体的性能却会因此而产生变化。



▼▶卸装前后的对比。





除了机体以外，机师也是可以得到成长的，随着玩家对机师的射击能力或格斗能力进行培养，具体的战斗方法也会发生相应的改变。另外机师还拥有技能的设定，玩家可以对原创角色自由分配技能。





▲▼根据自己的喜好培养机师吧。



革新后的"零"，在PSV上正式启动！





RPG	英雄传说 零之轨迹 Evolution			存档载体未定
	英雄传说 零の轨迹 Evolution			游戏容量：未定
	Falcom	预定2012年8月	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5040日元		对应周边未定		对应玩家年龄未定

《零之轨迹》作为"空轨三部曲"的后续作品在PSP平台登场，作为时隔多年的《轨迹》新作，在发售前就引起了不小的关注，不过其优秀的素质获得了不少玩家的好评，为后来的《碧之轨迹》打下了良好的基础。这次的《零之轨迹 Evolution》将在加入诸多要素后登陆掌机新贵PSV，除了之前大力宣传的全语音外，还有什么其他新要素呢？下面就一起来看看吧。

文 阿鲁 美编 澄香

《零之轨迹 Evolution》5大进化

1 对动画的演出及过场进行高清化

本作对过场进行了高清化处理，演出画面非常精致！战斗部分的演出品质也有所提升，魄力倍增。另外，片头还插入了全新的动画片段。

片头和剧情影像都经过重新构筑！



▲不光是片头动画，连流程中的剧情影像也经过了重置，让故事变得更加生动。

细节上也有着高质量的表现！



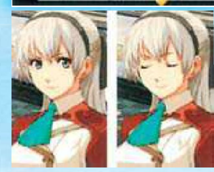
▶角色的影子等细节都会因为周围的环境而发生变化，更加重视细节上的表现。

2 主线故事变为全语音



故事主线剧情的对话变为全语音，除了主要角色外，其他角色、甚至城市里的路人也收录了配音的哦！参与演出的声优和PSP版以及广播剧里的相同。

会话时角色动起来了！



◀▲会话途中，角色的插图也会像动画片那样动起来，高清化的插图带来更强的临场感。

3 BGM全部进行重新编曲

本作的所有BGM均在原版的基础上进行了重新编曲，另外本作的战斗曲采用了新曲《セルリアンブル—の恋》，不知道这首曲子是什么样的风格呢？

4 对应PSV机能的迷你游戏

本作增加了对应触摸等利用到PSV机能的迷你游戏，在攻关的闲暇之余体验一下这些休闲小游戏也是非常不错的。



动作解谜　飞镖游戏

◀▲决定目标地点后通过滑动射出飞镖；倾斜机器让球到达目的地。

5 追加支援要请补完故事剧情

从市民的委托到协助警察完成的事件被统称为“支援要请”任务，本作增加了支援要请的数量，让内容变得更加充实！另外，在这些任务中能看到主要角色的另一面哦。



角色

特务支援课的成员们对抗克罗斯贝尔自治州的黑暗！



『我们一定能跨越「壁障」！』

克罗斯贝尔的新人搜查官，本地出生。3年前，同为搜查官的哥哥身亡后，曾在国外住过一段时间，后来以优异的成绩被警察学校录取，在获得了搜查官资格后重新返回克罗斯贝尔市。

罗伊德·班宁斯
（ロイド・バニングス）

CV：柿原彻也　年龄：18　武器：旋棍



『很喜欢这个城市，不过偶尔能感觉到它被诅咒了。』

克罗斯贝尔自治州麦克道尔市长的孙女。对帝国派和共和派对于克罗斯贝尔政治问题的争端抱着怀疑的态度，从而在周边诸国留学，给人优等生的感觉。

艾莉·麦克道尔
（エリィ・マクダエル）

CV：远藤绫　年龄：18　武器：导力铳

系统

游戏进行方法和战斗系统解说

本作需要通过完成和主线故事相关的“支援要请”来推进剧情的发展。在搜查过程中，有与敌人战斗、对事件之谜进行推理的要素、以及各种突发事件。游戏除了角色的成长外，还有诸如道具的收集、钓鱼等诸多要素，另外本作对应奖杯。



▲▶最开始是了解事件的起因，然后通过移动、收集情报、战斗等要素来进行整个搜查任务。

有时会发生战斗



所属于大陆上拥有强大技术力的艾普斯塔因财团的少女，为了测试新装备“魔导杖”而成为了克罗斯贝尔的警察。给人很酷的感觉，不过对可爱的东西没有抵抗力。

『……虽然很麻烦，但是明白了。』

缇欧·布拉特
（ティオ·プラトー）

CV：水桥香织　年龄：14　武器：魔导杖

剧情概要

位于大陆西部的克罗斯贝尔自治州（クロスベル自治州）位于帝国与共和国之间，自古以来就是被争夺的地方。虽然如今已经发展成为了大陆上比较有规模的贸易、金融都市，但随着帝国和共和国两方面压力的增大，自治州内部接受了两个大国好处的议员们开始了丑陋的权利之争。加上里社会以及国外组织的入侵，激起了当地人民的激烈抗争。在失去了市民信任的克洛斯贝尔警察局，从属与特务支援课的四名年轻人开始了为跨越这巨大的“壁障”而进行的冒险故事。

支援要请
从各色人等那里获得委托

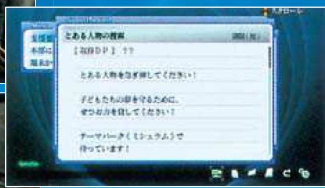
案件1：帮助迷路的孩子

从魔兽手里救出小孩！



◀正式加入特务支援课后领取的，实践考验途中发生的事件。

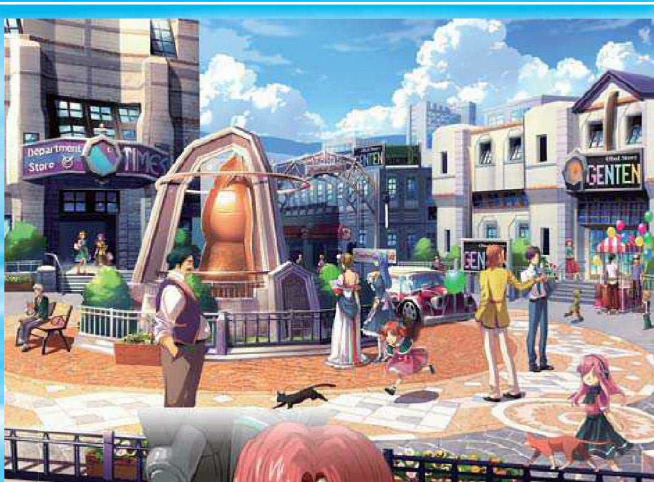
▼调查特务支援课的终端机就能确认有哪些可以接受的委托。





◀面包屋的贝内特和面包师奥斯卡的竞赛。

从克罗斯贝尔被卷入的大事件到市民们的各种小委托，支援要请涉及到的事件种类非常丰富。除了和剧情相关的主线事件外，更多的是支线任务类的支援要请。完成支援要请后可以获得金钱以及提升搜查官等级的DP点数，搜查官等级上升后还可以获得稀有道具作为奖励。



和故事相关的关键词

克罗斯贝尔自治州

位于大陆西部的克罗斯贝尔自治州位于两大国之间，充满活力的商业地区，金融、商务街、赌场、剧场应有尽有，一般市民居住的住宅街和治安恶劣的旧市街也分布在其中。

埃雷波尼亚帝国

位于克罗斯贝尔自治州西侧的一个军事国家。该国保留了旧时代由贵族管理和支配国家的体制，在铁血宰相基利亚斯·奥斯本的改革下，近年来发展成为了遍布铁路的近代化国家，除了擅长蒸汽理论，对导力以外的能量也有所建树。

卡尔瓦德共和国

位于克罗斯贝尔自治州东部的大国，历史不长的民主国家，为了接受来自东方的移民，拥有多样的文化背景。由于多民族集聚的国家，也有着民族间争斗等不安定要素。

克罗斯贝尔警备队

担当克罗斯贝尔防卫任务的部队。由于法律上自治州不能拥有军队而以警备队为名，实际上等同于克罗斯贝尔军队。主要驻扎在帝国和共和国接壤的边境。

特务支援课

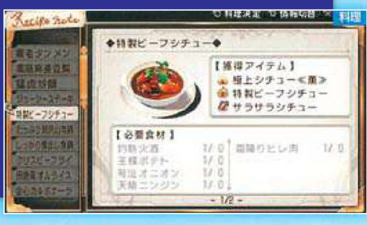
失去市民信任的克罗斯贝尔警察局设立的，让市民重拾信心的新部门，配属成员为罗伊德一行四人。刚开始不受好评，不过随着罗伊德等人的表现慢慢得到了市民们的信赖。

导力革命

从矿山采掘出的七耀石能放出神秘的能量，由七耀石结晶化的导力结晶可以做成导力器，并应用在各个方面。

其他要素
以完美各种要素为目标吧

钓鱼、烹饪等丰富娱乐要素是本作的魅力之一，完美后可以获得稀有道具，闲暇之余可以在这些方面花花时间。另外，本作通关后可以继承存档进行多周目游戏，之前错过的要素可以在多周目时进行补完。



克罗斯贝尔警备队所属原警备队员，曾因不良行为而被开除，虽然为人比较轻浮，但也有可靠的一面。

『万一发生什么情况的话，有哥跟着你哦。』



兰迪·奥兰多
（ランディ·オルランド）

CV：三木真一郎　年龄：21　武器：冲击战斧

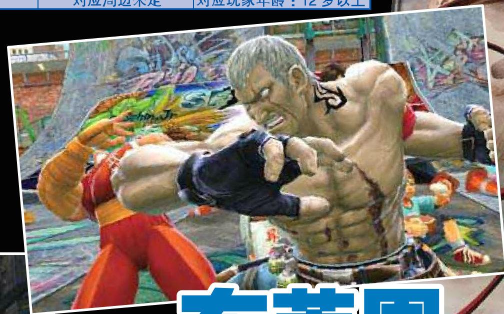
文 伽蓝 美编 NINA

STREET FIGHTER X 铁拳

FTG	街头霸王对铁拳			存档载体未定
	STREET FIGHTER X 铁拳			游戏容量未定
	Capcom	2012 年秋	日版	1～4 人
	零售版：未定 / 下载版：未定	对应周边未定	对应玩家年龄：12 岁以上	



在各位拿到本期杂志后，家用机版的《街头霸王对铁拳》也已经发售将近 2 个月，在早在游戏公布之初，Capcom 就已经宣布本作有 PSV 版，但此前所有关于 PSV 版的情报都是基于家用机版，因此玩家一直未能一睹 PSV 版真容。近日，厂商终于放出了 PSV 版相关的情报，下面就为大家介绍 PSV 版的突出看点。





布莱恩

雷武龙原来的警察同僚，在一场于香港的枪战中受伤丧命，在某个人物的驱使下作为人造人复活，随后被其身体中涌动的破坏欲望侵占，开始了无差别的破坏行动。在搜寻新猎物的过程中得知潘多拉之盒的存在，抱着强夺潘多拉之盒的欲望前往了南极。





樱

因憧憬隆而开始了修行的女子高中生，有着无论任何事都积极面对的性格，为搜寻留下意味深长的话后消失行踪的火引弹，与布兰卡一同前往了南极。

看点一：PSV版自带所有DLC角色

在家用机版发售不久后，厂商就公布了 12 名付费 DLC 角色的计划，而作为后发版本的 PSV 版则自带这所有 12 名 DLC 角色，而且同时拥有 PS3 版与 PSV 版的玩家通过简单的联动后，可以在 PS3 版将这 12 名角色也悉数解除。

这 12 名角色分别是：

【街霸阵营】凯、科迪、樱、布兰卡、艾蕾娜、达德利
【铁拳阵营】布莱恩、杰克X、阿丽莎、拉斯、雷武龙、克里斯蒂







PS3 版经过与 PSV 的联动就能获得所有 DLC 角色，这也算是已经拥有 PS3 版的用户购买 PSV 版的福利。



作为人造人的阿丽莎曾一直沉睡在研究设施中的培养皿内，一次偶然的机会被拉斯所发现，此后就一直作为拉斯的同伴行事，为了阻止三岛财阀与影罗之间的战斗，阿丽莎与拉斯同行前往南极。

阿丽莎



看点二：PS3与PSV跨平台对战

PSV 版与 PS3 版共用一个网络服务器，因此可以实现跨平台的线上梦幻决斗，上面已经提到，PSV 版附带 PS3 版的 12 名付费 DLC 角色，但即使 PS3 版用户没有购买 DLC 或与 PSV 进行联动获得这些角色，在对战时也不会出现无法与这些角色对战的情况，为两版本的用户提供了对战的良好平台。



VS



PS3 版与 PSV 版之间的网战，可以看出 PSV 版画面略有所缩水，但对于掌机来说已属于不错的水平。



看点三：活用PSV触摸机能的简便操作

在上一期的专辑中笔者就对游戏的 6 键操作与 PSV 按键之间的矛盾产生了疑问，因为家用机版的所有按键都能集中在一只手进行操作，而 PSV 只能利用 L、R 键作为其中两个拳、脚攻击键使用。另一方面，PSV 版根据 PSV 触摸机能的特性设置了相应的简便操作方式，前触摸屏共有 4 个键位可供设置，而后触摸屏的左右也各有 2 个键位，弥补了 PSV 键位不足的情况。







▲点击相应按键即可发动预设的技能，十分简便。

◀前触摸屏的4个键位除了可以自定义按键外，还可以自定义触点的区域。

科迪



过去是破坏了犯罪组织、拯救了城市的英雄，由于无法习惯安稳的生活，在引发了一场暴力事件后被送进了监狱。为了与昔日的好友凯再会，他毅然越狱并只身向南极出发。



看点四：游戏BUG修复

相信不少玩家都已经知道，在家用机版发售后极短时间内，各种游戏 BUG 被逐一发现，比如网战时的音效丢失，以及各种无限连对游戏平衡性带来的毁灭性打击等等。在近日家用机版更新中已经将游戏的部分 BUG 修复，而 PSV 版也将与家用机最新数据保持同步，因此在这点上玩家无须担心。



▲图为家用机版的追加选人界面更换宝石等简便功能的“大赛支援补丁”，这些机能在PSV版中也将得到继承。

工作室小组原创PSV新作清新登场！

シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ詩

以正统清新派的《工作室》系列”深受日式游戏玩家喜爱的Gust近期为PSV平台带来了他们的新作，虽然不是FANS所期待的系列续作，但游戏给人的印象同样深刻，唯美的画风与人设一如既往地吸引玩家的眼球，下面就让我们看看这款游戏的详细情报吧。 文 九兵卫 美编 心の永恒



SLG
圣人协奏曲 陨星之献诗
シェルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ詩～
Gust | 2012年4月26日 | 日版
零售版：5040日元/下载版：售价未定 | 无对应周边
游戏卡存档：容量未定
1人
对应玩家年龄：未定



▲某日玩家偶然连接到的另一个世界。



◀玩家通过电脑末端与伊恩进行沟通与交流。

清新路线的日式游戏

和Gust以往的作品不同，本作的游戏类型为“在线社交冒险”，玩家在游戏中需要和另一个世界里失去记忆的少女伊恩进行各种各样的交流，借助名为“谢尔”的妖精之力，我们可以不断修复荒废的世界并逐渐唤回少女的记忆。玩家以通信末端的形式连接游戏中七次元之外的世界，这就是“七次元交流游戏”。



▶呈现在玩家面前的是一片亟待修复的荒芜世界。



▲妖精谢尔是游戏中解开各种谜题的关键。

Vita启态
Vita出击
Vita劲作
Vita攻略

失去记忆独自生活的少女



伊昂

声优 加隅亚衣

玩家所在的游戏世界中，有位独自一人生活的女子名叫伊恩。为何自己会在此，这里又是什么地方，甚至连自己是谁，失去记忆的她都无法回答。伊恩举止文雅且容易害羞，平时总是一个人默默地埋头工作，只是不知为何只要提到与真空管相关的电子工作，她就格外地兴奋和忘我。



▲失去记忆的伊恩会慢慢向玩家敞开自己的心扉。



◀玩家可以和伊恩一起体验日常生活的种种乐趣。



▲诗魔法的存在让这个世界得以充满幻想与希望。

世界背景

本作设定的舞台为架空世界，由于太阳的膨张，行星“拉谢拉”所在的星系即将迎来寿命的终点。正因如此，这颗星球的上的居民面临“移民”与“再生”的抉择。

所谓“移民”，这是由名为“天文”的组织所提倡的一个计划。该计划需要以一个星球为代价并获取能量，从而实现整个“拉谢拉”居民像另一星球的瞬间转移。

相应的，“再生”则是名为“地文”的组织所提倡的计划，它旨在通过人们“想象”的力量而使整个星系得到回复。“想象”在这个世界是将“诗魔法”的力量最大限度增幅的关键，它可以让太阳与整个星球以绿色丰饶的姿态重新得意复苏。

围绕“天文派”与“地文派”，世间的舆论争论不休。即使是掌握统治权力的皇帝，在政权更迭时也同样必须顺应民意并表明自身“天文”或“地文”的立场。就在这样的乱世之中，有这样一位名叫“伊恩”的少女，她正是本作的主角，同时也是由天文派推举的皇女——下任皇帝的继承人。



▲拉谢拉拥有高度发达且繁荣的科学文明。



◀在游戏中玩家也会遇到其他各司其职的个性角色。





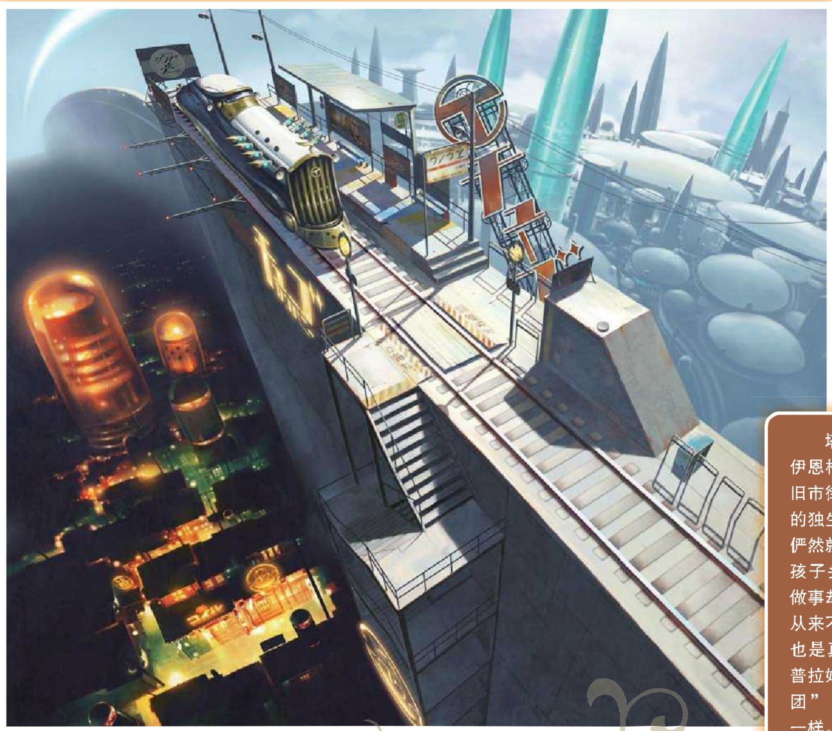
拉谢拉

拉谢拉是一个以真空管为主体构筑科学文明的星球，而“圣人协奏曲（シエルノトロン）”则是可以将想象转化为力量的魔法媒介，人们只要将想象寄托于“圣人协奏曲”并唱诵就能使用“诗魔法”，它使人们的生活便捷而舒适，也是整个世界不可缺少的动力源泉。

◀位于科隆都市“梦之街”内的繁华电器街。



▲塔坊为人热情，遇到需要帮助的人总是义不容辞。



塔坊

塔坊是在游戏最开始和伊恩相遇的男孩子，他也是旧市街万寿区杂货店老板家的独生子，在万寿区，塔坊俨然就是一个号召力十足的孩子头。别看他年纪轻轻，做事却很有威信，面对困难从来不畏惧退缩，对待朋友也是真心实意。在和嘉丝、普拉姆组成的“超辉工冒险团”中，他就像是BOSS一样。



声优 大原桃子

科隆都市

当世界因太阳的扩张而走向终焉，“圣人协奏曲”的力量也无法再给予人类庇护。为了保护自身，于是人们建造了名为“科隆”的浮游都市并搬迁至那里生活。“科隆都市”拥有一定程度的自治权，人们在都市内建造了各种各样的生活设施并建立了能抵御太阳有害波动的屏障。

当然，这一切特权并非居住在拉谢拉的所有人都能享受，只有社会中的富裕阶层以及上流人士才能在科隆都市内生活，而社会底层的贫困人群只能生活在危险的地表。



▲伊恩在不同的地方会回想起记忆的碎片。



嘉丝蒂

声优 水濑祈

在塔坊的秘密基地内，伊恩认识了这位有点盛气凌人的女孩——嘉丝蒂。出生在旧市街富裕家庭并从小受到良好的嘉丝蒂通常又被叫做嘉丝，在塔坊和普拉姆他们三个中是做事情最认真的。5年前和塔坊认识后，嘉丝对他一直存有好感，只是父母对塔坊的母亲存有偏见，因此总是限制嘉丝与他们打成一片。



▲嘉丝心地善良，但大部分时候说话却一点不够坦诚。



普拉姆

声优 冈田茉美

性格老实沉稳的普拉姆在“超辉工冒险团”负责开发相关的任务，是一个向往天文的天文派支持者。他无论对谁都非常友善亲切，包括伊恩在内。



▲普拉姆对伊恩的到来感到高兴，伊恩也能感受到这份善意。

名为谢尔的妖精

谢尔是伊恩内心中幻想的“希望的妖精”，它们的细节上能看到很多类似伊恩的地方，或许它们真的存在。



芙兰托里姆

谢尔以大自然为原型，而芙兰托里姆的造型正是来自于鲜花的样子，非常让人怜爱。

菲利恩

菲利恩是很常见的一种谢尔，它的自然属性是“草”，可以控制水的能力。

琳玛

以自然和大地为原型的谢尔——琳玛。它善于运用土属性的魔法。

跨PSV平



文 白菜　美编 Juxi

PC平台上的《梦幻之星在线2》在α版测试（软硬件的开发初期版本被称为“α版”）中获得到了玩家们的一致好评。经过了改良之后，目前已于4月19日开始进行β版测试，游戏也即将于2012年夏开始正式投入运营。不过掌机玩家也不用望而兴叹，因为本作已经宣布会有PSV的移植版，且将于2013年内发售。在家玩PC，在外玩PSV，就是最新《PSO2》的理想游戏形式哦。

梦幻之星在线

2000年在DC平台上发售的《梦幻之星在线》，是家用机平台上第一款正统的在线RPG，即使是在一般家庭仍没有彻底普及网络的那个时代也掀起了热潮。之后还诞生了“《梦幻之星 宇宙》系列”、“《梦幻之星 携带版》系列”等派生作品。本作则是初代《梦幻之星在线》的正统续作。



RPG	梦幻之星在线2			存档载体未定
	ファンタシ−スタ−オンライン2			游戏容量未定
	SEGA	预定2013年内	日版	1～12人
零售版售价未定/下载版售价未定		无对应周边		对应玩家年龄未定



PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン



▲已有相当精良水准的画面，在成品版中还会加上阴影处理等效果，让画面表现力进一步提高。

Vita启态 Vita华刊 Vita劲作 Vita攻略

台，发售决定！

前两页图像均为PSV版画面！



◀进行过两次α版测试的变更内容已经反映到了PSV版上。



▼在家玩PC版，在外玩PSV版。

玩家数据与PC版共通！

文字与图标的大小调整为掌机规格！

虽然还没有正式确定下来，但据说PSV版画面中的角色数据、图标等要素会加大显示度，即使在掌机上也能看得清清楚楚。我们也可以期待其余利用到倾斜机体、背面触摸之类PSV版独有的操作。希望文字输入也支持触屏操作。



地图放大表示

可以进行触摸操作?

角色数据一目了然!

多人同乐的乐趣依然保留！



◀▼即使移植到掌机平台，BOSS战的迫力依然没有缩水。与同伴们齐心协力将其击倒吧！



加深与同伴之间的羁绊



制作人酒井智史的话



"《梦幻之星》系列"制作人

酒井智史

作为设计师进入SEGA，现在身为"《梦幻之星》系列"的总负责人

《PSO》（《梦幻之星在线》的简称）是从家用机平台上诞生的作品，因此当决定在PC平台上发售《PSO2》时，我们也考虑着以某种形式在家用机平台上发售。而此时PSV这一平台出现了。继承了《PSO》精髓的"《梦幻之星 携带版》系列"在联机游戏的大潮下，于PSP平台上获得了很高的人气。因此将《PSO2》搬上掌机的话，从"《梦幻之星 携带版》系列"开始接触本系列的玩家也更容易接受这款作品吧。毕竟《PSO》以后的系列作品，都与线上游戏这一形式有着多多少少的联系。PSP平台上虽然有不少多人同乐的游戏，但真正对应线上游戏的作品却屈指可数。我们决定发扬线上游戏这一形式，因此《梦幻之星 携带版2》和《梦幻之星 携带版2 无限》都实现了对应线上游戏。

游戏就是要与人同乐，才会非常有趣。我们认为这一理念的顶点就是线上游戏。能够享受多人游戏的乐趣的话，之后就会发现线上游戏的乐趣所在了。

看到PSV的机能后，我们感到虽然这是一台掌机，但却有着匹敌于家用机的潜在性能。而且它已经具备了线上游戏重要的优秀通信功能。我们在这个平台上感觉到了能够实现挑战的可能性。至今为止大多数的掌机，在户外都只能与身边的好友进行多人游戏。但是今后与远方的朋友一起在线上游戏，也许会变成更加日常的情况。PSV拥有Wi-Fi和3G这样的端末通信功能，可以完成PC平台上办不到的"可以带出家门的客户端线上游戏体验"这样的挑战。我们相信这将会是全新的线上游戏的发展形态。

顺便一说《PSO2》的PC版与PSV版，两方是可以共用一个角色数据进行游戏的。在家用PC版游戏的玩家，出门在外时也可以用PSV版进行游戏。

这是一款能够随时随地游玩的线上游戏。我们相信《PSO2》与PSV的组合，将为大家展示出线上游戏的全新姿态。这次为大家展示的画面，仅仅是"试着将《PSO2》在PSV上运行了一下"这样的情况，以完成度来说的话还在10%以下吧。因为还没有进行优化渲染（让立体感、影子或残像之类的表现更加具有真实感的处理）的处理，大概等于PC版的最低画质等级的表现力。之后将会进行游戏的优化渲染以及最佳设置调整，让其接近于PC版的最高画质等级。

PC版的《PSO2》50000人规模的α2测试（α版第二阶段测试）也在好评中结束了，今后将会进入更加大规模的β版测试。无论是一直在关注PC版的玩家，还是刚刚才得知情况的玩家，希望大家都能继续期待这款全新形态的线上游戏《PSO2》。

朝着β版测试进化的《PSO2》

以下内容均为PC平台上即将进行的β版测试所追加的新内容。特别是新追加的武器以及育成要素之一“玛古”都是值得注目的。即使对于期待PSV版的玩家来说，也是不容错过的全新情报。

α2测试中没有的新武器登场

β版测试在α2测试可以使用的5种武器的基础上，增加了长刀、火箭发射器以及投杖3种武器。运营开始时将可以使用总共8种武器，而运营进行中也考虑会再次增加武器。根据不同的状况切换武器应战正是《PSO2》的精髓之处。

长刀 （战士用）

擅长快速攻击的长刀，与大剑不同的是拥有广泛的攻击范围。另外还能使用被称为“舞动”的特殊行动。







◀▲以舞动来积蓄Gear槽，然后使出强力的招式。

火箭发射器 （枪手用）

重量级的射击武器。虽然无法像突击来复枪那样进行移动射击，但攻击力很高，通常攻击命中后还会引发爆炸，对一定范围内的敌人造成伤害。非常适合重视火力的玩家。



▲BOSS战自不用说，在对付大片杂兵的乱战时也有上佳的表现。



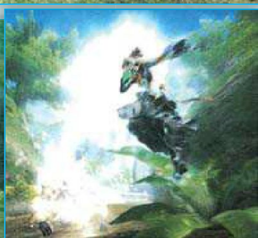
投杖 （法师用）

擅长魔法的法师用投掷武器。可以像射击武器一样投向敌人造成伤害，也可以直接从投杖上发动魔法。不管是攻击还是支援方面都非常有用。

▲投杖是理念为“可以投掷的杖”类型的法击武器。将其投向远距离的敌人，就可以安全地进行攻击。







◀▲将投杖掷向空中发动魔法，可以发挥出大范围魔法的真正价值。另外也可以在跳跃中进行投掷。

其他的武器也要关注!

α2测试中能够使用的武器为以下5种。根据武器的区别，也有同时支持复数职业使用的武器存在。

武器	说明
铳剑	能够同时进行打击和射击的武器。可以根据敌人的弱点变换作战方式，非常好用。
大剑	打击系武器。虽然距离短但攻击力很高，在队伍中作为主力武器而活跃。
链刃剑	长距离的打击武器。可以用链刃将敌人捆绑起来投掷出去，非常豪快的攻击方式。
突击来复枪	标准的射击武器。可以在敌人无法反击的距离进行攻击。
法杖	能够放出魔法的法击武器。要事先将魔法设定在法杖上才能使用。

玛古与光子爆发

玛古是可以视为玩家的装备，也可以视为宠物的机械生命体。玛古不仅可以成长，而且当玩家与玛古受到并积累一定程度的伤害后，就可以使出强力的必杀技“光子爆发”。

喂养玛古使其成长





▼▲可以将道具作为饲料喂养玛古。让它们多吃一点吧。

玛古变为幻兽放出光子爆发！

▶玛古变成幻兽后进行攻击的光子爆发，在危机时刻能逆转局面。另外似乎也有攻击以外效果的幻兽？



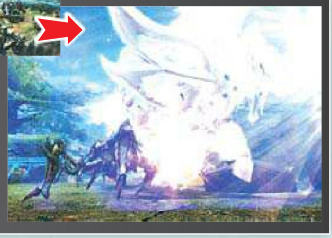




◀▲独角兽形态光子爆发发动！利用头上的角突进攻击。

与幻兽一起驰骋于战场！





▼在光子爆发中，玩家也能一起参与攻击。

巨大的大厅

玩家期望有“更大的大厅”，因此比起α版来，大厅也得到了强化。新生的大厅由中央的升降机可以前往上下层两个区域。上层被称为“传送区域”，下层被称为“商店区域”。在下层做好冒险的准备，然后前往上层募集同伴吧。

传送区域

可以领受任务的区域。为了保证通行质量，任务柜台也设置了两处。





商店区域

这里不仅可以购物，还拥有大片休息区域。玩家也许还能约在这里见面呢。







在开放的空间享受交流的乐趣！





▲大厅非常广阔，就算同时有大量玩家在内也不会觉得拥挤。





P4G Persona4 The GOLDEN

文 胧月 美编 Juxi

当前PSV在日本市场上的开拓尚显不力，卖萌游戏不少，却几乎难见大制作作品，正统的RPG更是少之又少。《Persona4》作为现Atlus的看家大作，尽管并非原创，但品牌号召力不菲，且美日通吃，角色、战斗、养成、剧情各有看点，下面就继续公布游戏相较原作的新要素吧。

RPG	Persona4 黄金版			存档载体未定
	Persona4 The GOLDEN			游戏容量未定
	Atlus	2012年6月14日	日版	1人
	零售版：7329日元/下载版：未定	对应周边未定	对应玩家年龄：15岁以上	



◀临近暑假结束，和同为Persona力量者的友人们前往烟花大会。

新要素 1 更加丰富的日常生活

心跳的夏季节日

《P3》、《P4》在玩家之间流传着一个评名——“《女神》中的《心跳回忆》”。丰富的日常生活乃至恋爱要素是其重要卖点，与各种人物接触交流，构筑起“羁绊”（Community），触发各项难忘的剧情。



追加冬季事件和服装

冬季事件也是《黄金版》独有的原创要素。触发年末年初的参拜、过年、滑雪等事件，就能看到角色们的冬装姿态了。此外，玩家还可以自由为角色们换上武道服、女仆装参加战斗。



同伴们的新服装同样值得注目


花村阳介


里中千枝


天城雪子




堂岛菜菜子

仰慕主人公的表妹

Vita动态 Vita出击 Vita劲作 Vita攻略

新要素 2 同伴Persona的更高阶进化

PS2版原作中，当每个同伴经历过心灵成长事件后，其固有Persona便能获得各自的进化，而在《黄金版》中，该进化可更进一层。玩家们可以发现，《P4》中同伴们的固有Persona都取自日本神话。

完全激发Persona的潜在能力



里中千枝的高阶Persona
祓户大神



巽完二的高阶Persona
他化自在天



花村阳介的高阶Persona
建速须佐之男

▼▶转生过一次的Persona再次进化，本身数值和觉醒技能也更为高级。



天城雪子的高阶Persona
皇大御神



KUMA的高阶Persona
神之居所

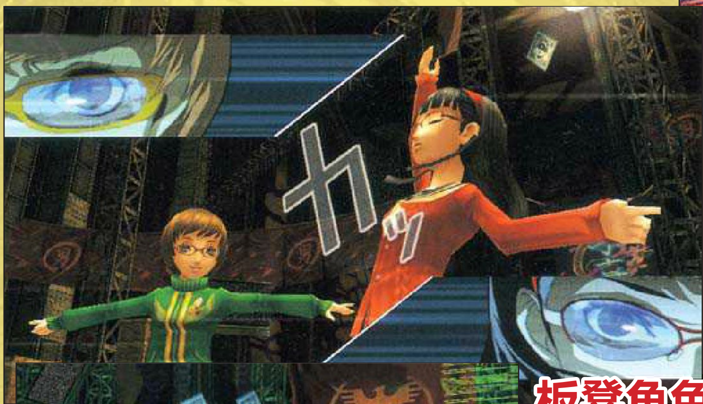
白钟直斗的高阶Persona
大和天皇

新要素 3 新的战斗方式

同伴的双人技“同时攻击”

在跟暗影战斗的过程中，“追击”是原作中的重要系统，追击是主人公和同伴的协力攻击。本作则新增了两名同伴间协力使用的同时攻击，关系密切的两名同伴可以发动。







▲◀阳介和KUMA、千枝和雪子这种在剧情中有着深刻关联的搭档才满足条件。





在此时机发动同时攻击

▲▶完二和直斗同时召唤Persona，满足一定条件，便有一定几率发动了。

板凳角色发动摩托追击

在日常生活部分取得摩托驾照，不仅能和同伴前往海边和邻市，更有机会在战斗中发动摩托追击。当主人公将敌方打翻在地时，未参加战斗的角色就有一定几率骑着摩托车登场，对倒地的敌人一通碾压。





雪子骑着摩托的飒爽身姿

新要素 4 在家庭菜园中种植蔬菜

主人公寄宿的堂岛家后院有一块空地，只要在游戏里获得菜苗，就把它变成一块自留地了。这些蔬菜农产品可以被携带到战场上，作为我方的支援道具而发挥作用。



◀▼和菜菜子一起收获作物，别小看这些蔬菜，往往能扭转不利的战斗局面。



《Persona4》里的牧场生活







PSVITA 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
4月					
26日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シエルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗	Gust	SLG	日版
5月					
1日	真人快打	Mortal Kombat	Warner Bros	FTG	美版
24日	武士与龙 包装版	サムライ＆ドラゴンズ デラックスパッケ–ジ版	SEGA	ACT	日版
29日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCEA	FPS	美版
6月					
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハロ–キテイといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	日版
7日	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	日版
14日	超级猴子球 大玩特玩	ス–パ–モンキ–ボ–ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	日版
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン	Atlus	RPG	日版
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	日版
8月					
未定	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	日版
其他关注游戏					
2012年春	寂静岭 记忆之书	SILENT HILL Book Of Memories	Konami	AVG	美版
2012年夏	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	日版
2012年夏	次世代初音未来 女歌手计划（暂名）	NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA（暂名）	SEGA	MUG	日版
2012年秋	街头霸王对铁拳	ストリ–トファイタ–×铁拳	Capcom	FTG	日版
2012年内	DJ Max Technika 携带版（暂名）	DJMAX テクニカ ポ–タブル（暂名）	Cyberfront	MUG	日版
2012年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	日版
2012年内	时间旅人	タイムトラベラ–ズ	Level–5	AVG	日版
2012年内	终极地带 HD版	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	ACT	日版
2012年内	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	日版
2013年春	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	MMO	日版
2013年内	旋光之轮舞（暂名）	旋光の轮舞（暂名）	G.rev	STG	日版
未定	骷髅大冒险	Dokuro	GungHo	ACT	日版
未定	寂静岭 记忆之书	SILENT HILL Book Of Memories	Konami	AVG	日版
未定	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	ACT	美版
未定	都市挑战	Urban Trials	Tate Multimedia	RAC	美版
未定	灵魂献祭	ソウルサクリファイス	未知	未知	日版



■ Persona4 黄金版



■抵抗 燃烧天空



■机动战士高达 SEED 激战宿命



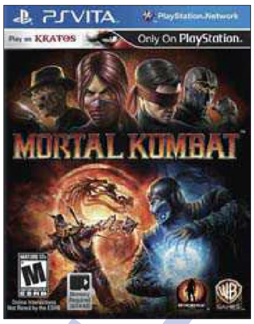
■潜龙谍影 HD 版



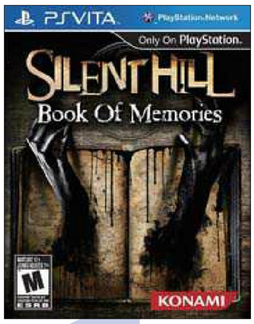
■圣人协奏曲 陨星之献诗



■武士与龙 包装版



■真人快打



■寂静岭 记忆之书

PSV奖杯攻略

了解奖杯系统从这里开始

文 胜负师
美编 一刀



●什么是奖杯?

在PSV的诸多功能中，奖杯系统与核心玩家的结合最为紧密。PSV的奖杯系统继承于PS3，而奖杯最早诞生于2008年，是PS3系统升至2.40后的新增功能，用于对抗X360的成就系统。一开始并不是所有游戏都对应奖杯的，有一部分不对应奖杯的老游戏还利用更新的方式追加了奖杯。到了2009年之后，所有的PS3游戏(包括下载游戏)都对应奖杯，奖杯这才成为了PS3游戏的标配，并延续到了PSV平台上。

那么什么是奖杯(Trophy)呢?简单来说就是游戏设计者预先给玩家设置的一些目标和挑战课题，当游戏过程中满足了相应的条件，就能取得相应的奖杯。可以说，奖杯是一种虚拟的额外奖励。

现在的玩家是非常注重个性展示的，奖杯事实上就是一种玩家特有的标签，能够在相当程度上反映出玩家的喜好与游戏水平。通过游戏结识的朋友是否志同道合，从奖杯列表和完成情况上就能有一个比较清楚地了解。另外，在PSP时代，你想要向他人展示自己的游戏成果其实并不那么容易，而PSV上一个白金奖杯就能说明一切，你甚至可以不必保留存档，这在一定程度上改变着玩家的习惯。

当然，你可以说奖杯游离于游戏之外，是浮云，因为就算无视奖杯系统，游戏还是一样可以正常地进行下去;但是它既然是一种附加价值，那么同样也可以视为是游戏自身的一个组成部分。

奖杯系统越来越受到玩家的重视。特别是对于已经在一款游戏上投入了不少时间精力的玩家来说，拿奖杯只是顺便的事，何乐而不为呢?

●奖杯分类与等级

为了区别于成就以点数多少表示游戏成绩的方式，奖杯系统只设有铜杯、银杯、金杯和白金四种级别，而白金奖杯可谓点睛之笔。一般来说，金、银、铜三种奖杯分别代表着奖杯的取得难度，但是因为游戏自身难度以及奖杯设计合理性的差异很大，一款游戏的某个铜杯甚至比一些游戏的金杯还要难。不同游戏的白金虽然也存在这个问题，但是白金的取得方法却是固定的——获得除白金之外的所有奖杯(不包括DLC奖杯)，这就成为了一款游戏是否已经完美的标志。一款X360游戏拿了大部分成就(比如1000点拿了950点)便把最麻烦最耗时的成就放在一边，这对于X360玩家来说可能没什么，但是还差一两个奖杯甚至只是一个铜杯就能取得白金，这之间的差别就大了，以白金为目标会给予玩家更多的动力，坚持完成最后的挑战。毕竟，获得95%的奖杯和获得白金的成就感和喜悦之情都是不能比拟的。

奖杯相对于成就点数感觉上要抽象一些，但其实奖杯与玩家的PSN等级是挂钩的，也有隐性的经验值存在。奖杯经验值是这样的，铜杯15点、银杯30点、金杯90点、白金180点，也就是说12个铜杯相当于一个白金的经验值，但一个白金在玩家标签、成果展示方面的作用显然要远远大于12个铜杯。PSN等级的升级情况如下表。从12级开始，每升一级均需要8000点经验值。一个有白金的游戏，在不包含DLC的情况下其经验值上限是1230点;一个无白金游戏(通常是下载游戏)其经验值上限是315点。也就是说，一般拥有10个左右的白金奖杯其PSN等级就能上升至10级以上，但是超过12级之后升级会变得非常困难，8000经验一级，差不多相当于每获得7个白金才能升一级。以前的PSN等级上限是50级，但因为一些超级奖杯迷的经验值破表，所以索尼最终去掉了最高等级的限制。另外，PSV和PS3可以使用相同账号，奖杯等个人资料共通，奖杯数量、PSN等级是可以相互叠加的。

PSN等级与经验值对照

等级	经验值	等级	经验值
LV.1	0	LV.9	10000
LV.2	200	LV.10	12000
LV.3	600	LV.11	14000
LV.4	1200	LV.12	16000
LV.5	2400	LV.13	24000
LV.6	4000	LV.14	32000
LV.7	6000	LV.15	40000
LV.8	8000	LV.16	48000



●奖杯注意点

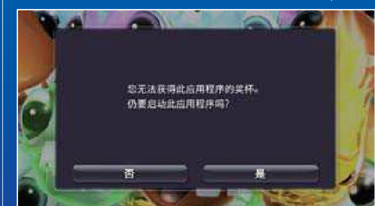
对于刚刚接触奖杯系统不久的玩家来说，有一些需要特别注意的地方，以免造成不必要的损失:

1.白金奖杯只需要获得游戏默认奖杯中的全部金、银、铜杯即可，与DLC追加奖杯无关，DLC奖杯只会影响奖杯的完成率。

2.获得奖杯后请玩家及时进入奖杯程序，在联网状态下更新奖杯资料，这样一来，哪怕是发生主机或存档损坏等情况，只要你用回自己原先的账号，重新与服务器同步一遍，已获得的奖杯就还是你的。

3.有些游戏启动后会有安装或检查奖杯组的步骤，在这个步骤中请尽量不要按PS键或电源键，此时突然退出游戏或关机都有可能造成BUG无法取得奖杯。

4.PSV游戏实体卡带如果是游戏卡存档的，在A玩过之后便会与A的账号绑定，借给B玩时可以正常游戏，但是不能取得奖杯。解决方法是在游戏卡插入PSV主机内的情况下，在主界面点住屏幕数秒进入排列球形图标的功能，点击游戏图标右上角的“…”选择删除，这样可以清空游戏卡带内的所有存档资料，再在B的主机上运行就可以正常拿奖杯了。

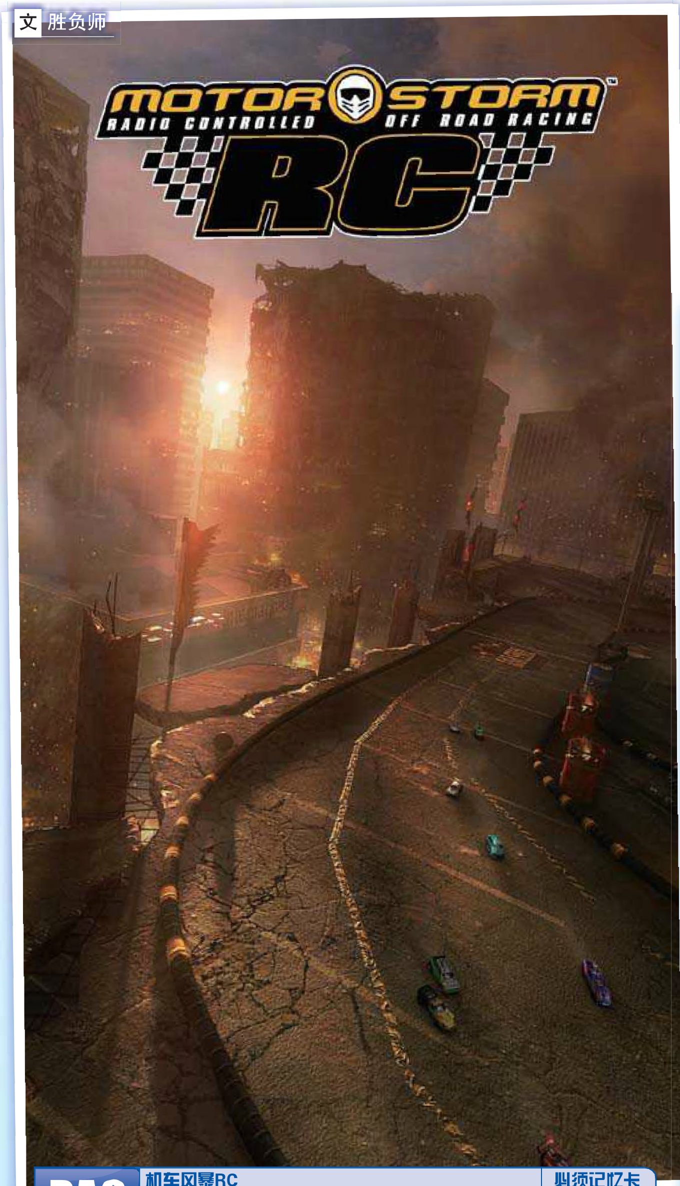


5.清除存档资料的步骤在任意一台PSV上都可以进行，因此推荐出借游戏或是交换之前最好已经取得白金奖杯。而必须使用记忆卡存档的游戏(例如《未知海域 黄金深渊》《重力异想世界》)则没有这个限制，插入哪台机都一样拿奖杯。凡是必须使用记忆卡才能存档的游戏其封面上一般都会有明显的提示。

从《PSV专辑》第2辑开始，我们会增设PSV奖杯攻略栏目，除了一些上手指南之外，内容会主要围绕奖杯的取得方法，其中自然会涉及到一些特殊的方法与技巧，力求用少而精的篇幅为玩家提供最实用的心得，让一本专辑中出现的游戏数量更多，涉及面更广，提高专辑的实用与收藏价值。希望各位PSV玩家能够通过这个栏目，逐步了解和体验到奖杯系统的乐趣，尽享取得白金或是100%时的喜悦。

本栏目接受投稿，本次的内容也相当于是投稿基本格式的参考。(投稿信箱:tt@ucg.cn)

文 胜负师



RAC	机车风暴RC			必须记忆卡
	MotorStorm RC			635MB
	SCE	2012年2月22日	亚洲版	1人
零售版：–/下载版：59港币		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

说实话，《机车风暴 RC》并不是一款卖相十足的作品，从火爆的越野机车变成了玩具车，很容易让人怀疑游戏的可玩性。好在低廉的价格（港服不到 50 人民币，美服甚至限时免费）以及双白金（PSV+PS3）的设定又有相当的吸引力，让人有动力去尝试。只要尝试了，并跨过了上手阶段的坎儿，那么你十有八九会爱上这款游戏。本作的节奏非常快，最短十秒一局，最长的关卡也就一分多钟，非常适合掌机随开随玩的特性。无缝重试这一点对于一款强调需要反复挑战的游戏来说也非常人性化，玩起来非常过瘾，让人欲罢不能，是目前性价比最高、游戏乐趣最丰富的 PSV 下载游戏，喜欢竞速、乐于挑战的玩家千万不要错过！

上手指南

●键位设置

刚接触《机车风暴 RC》的玩家普遍反应游戏的操作比较怪异，不容易上手。其实，本作是可以进行键位自定义的，请按下 START 键进入 OPTIONS 再选 CONTROLS，推荐把油门（ACCELERATE）设在 R 键上，相对于默认的右摇杆控制油门，这样设置比较符合一般玩家的游戏习惯，如果长时间游戏觉得有些累，也可以把油门设在○键上，改变手形以缓解疲劳。

●操作模式

操作比较大的分歧出在两种操作模式上，REGULAR 是只有左右两个方向的操作，且方向是针对车子本身的，与车子在画面中所处的位置无关，比如车头对着屏幕下方时，你推左，在画面中其实车子是在向右侧转向，车头对左边时，推左车子是在向下转向，在脑子中要像这样反应一下，需要习惯一下。至于 ALTERNATIVE 模式是针对车子在画面中位置的操作方式，转向时上下左右、斜方向都会用到。两种操作各有千秋，但无论选择哪种操作方式，都可顺利白金，这一点不用怀疑，玩家可根据个人习惯来选择。

●其他注意点

1. 视角请选择最远的 AERIAL，对提高成绩有很大帮助；

2. 不要图方便用十字键来控制方向，摇杆操作在过大弯时有明显优势；

3. 同一级别的车辆基本感觉不到性能上的差异，但付费 DLC 车辆在性能上有优势；

4. 在本作中刹车是完全无用的，无论过什么样的弯都只需要提前放油门来实现，如果用到刹车，那么就是方法存在问题；

5. 在绝大多数的关卡中，过弯的原则都是越贴近弯道内侧越省时，当然不能撞上。（请看示意图，蓝色箭头表示正确路线，红色为错误示范）。具体操作是过弯道前松油门，打方向，在过弯之后踩下油门加速，也就是常说的“慢进快出”。后期的超跑车速度极快，过弯时松油门的提前量要控制好，有时要提前很多，或是只轻点一下油门。





●漂移心得

游戏中最难或者说是最难掌握最让玩家抓狂的应该就是漂移关卡，每一大关中都有一个漂移关卡，玩法是在限定时间内用漂移获得 5000 分，速度越快、保持漂移的时间越长，得分的效率也就越高。最理想的状态就是一直保持漂移状态，一次赚够 5000 分，这样的话不仅三星稳拿，而且还可以超过金牌标准很多，当然，难度也是可想而知的。

漂移的手感很难用文字是描述。不过有一点一定要记住，想保持连续的漂移状态，车子一定是一直运动着的，肯定不能出现车子猛烈转向，最后失控撞墙或是停下来的情况。在大弯道处要尽量拉长移动长度，充分利用赛道的宽度赚取更多分数。分数开始增加后便一点一点地转向，如果采用的是

ALTERNATIVE 模式，那么会更微妙一些，感觉上应该是摇杆在十分柔和地画圆圈。直道时应该是左晃一下再右晃一下，保持漂移加分状态快速通过，而 S 弯道处在车子差不多转到与当前赛道方向一致时就马上向反方向转过去，一般需要稍稍提前一点。只要直道和 S 弯的处理得当，分数不中断，那一个漂移两三千分还是有保证的，两三次之内解决战斗，依然有三星的可能。手感方面需要耐心摸索与尝试。

奖杯总数	32	铜杯	10	银杯	12	金杯	9	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	10~25小时
在线奖杯	2
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 对于大部分玩家来说，一开始接触本作时需要有一个操作适应的阶段，上手所需时间因人而异。

2. 优先完成网络奖杯，之后以全关卡全三星为目标进行游戏，并了解和完成特殊条件类的奖杯。

3. 过程中可能遇到的麻烦是每一大关中的那个漂移关卡，如果感觉不得要领，达不到三星标准，可以先放一放，等完成了其他关卡后再回过头来找手感。

4. 全三星后挑战全关卡加起来 40 分钟内完成的奖杯，成绩方面可以参考已经获得白金的朋友，下文也会列一个参考成绩，只要接近或超过参考成绩，那就可以打下一关。尽量挑提升潜力大的关卡。

5. 白金上传奖杯并存档后，如果你有 PS3，就请登入 PSV 相同的账号，在联网状态进入游戏（下载 PS3 版时不必再支付费用），等待半分钟左右，奖杯就会不停跳出，实在是太爽了！

6. 取得白金后如果还不尽兴，可以追求一下 100%，下载游戏的两个 DLC 关卡。同样是 PSV 上完成后，在 PS3 上转一转就会自动取得双份奖杯。对于已经白金的玩家来说，这两个 DLC 会显得非常简单，一大关两三个小时便可完成全三星，只需重复一下自己已经练就的操作与技场，两个 100% 就能手到擒来。



Danger is My Game（白金）

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

The Triple（铜杯）

取得条件： 在任意一个关卡中获得3枚勋章

奖杯说明： 也就是通常所说的三星评价，根据比赛内容的不同，分为限定时间内完成或是取得第1名两种获得方式。

Storm Chaser（铜杯）

取得条件： 所有四个主题中均完成至少一个关卡

奖杯说明： 关卡是根据取得的总星数逐步开启的，属于流程中必定会取得的奖杯。

Round the Clock（铜杯）

取得条件： 获得24枚勋章

奖杯说明： 我们的目标是全关卡全3星评价。

Seasoned Racer（铜杯）

取得条件： 获得48枚勋章

Playground Bully（铜杯）

取得条件： 开启运动场全部4个区域

奖杯说明： 获得60枚勋章时，运动场的4个区域就会全放开放，运动场内会有相关奖杯需要解锁。

Ghost Busted（铜杯）

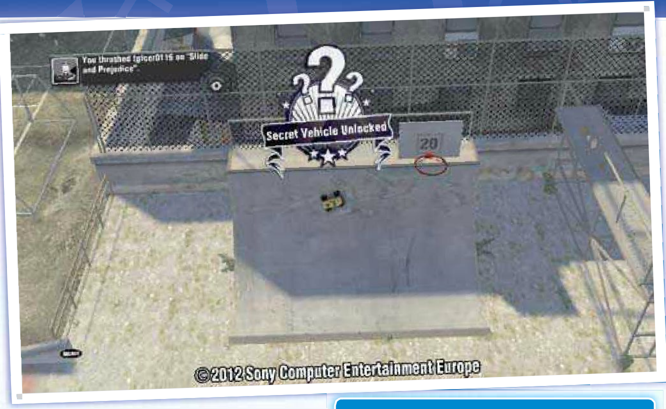
取得条件： 在赛车或是时间挑战类的关卡中战胜一位好友的幽灵成绩

奖杯说明： 详见奖杯“Wall Brawl”的说明。

Custom Collection（铜杯）

取得条件： 在8个级别的车子中进行过所有的自定义项目

奖杯说明： 因为需要取得全关卡全3星之后才能开启所有自定义项目，所以这个奖杯只能在游戏后期取得。全3星后进入车库，分别选择各级别车辆，按□键更换所有自定义项目后再选下一辆，如此反复即可。DLC车辆不算在内。



Swish（铜杯）

取得条件： 车子进入过运动场的两个红色篮球筐

奖杯说明： 在运动场区域都开启后再去解决运动场相关奖杯。两个红色篮球筐一个在U型管上方，比较容易开进去。还有一个在篮球场右侧，利用跳台对准了飞过去。

As Good as New（银杯）

取得条件： 在不撞到墙壁和其他对手的情况下完成一场赛车比赛并取得前三名

奖杯说明： 在第一场比赛中最容易达成，只要超到第一位之后小心翼翼地开就行了，不小心撞到了就重试。

Wall Brawl（银杯）

取得条件： 通过Pitwall上的挑战邮件击败好友的成绩10次

奖杯说明： 这个奖杯在PSV上实现稍稍有些麻烦，因为必须有一位好友也玩这款游戏，在打出成绩后发邮件向你挑战，然后你只要通过主菜单的Pitwall（必须在账号登入的状态下才会出现），点击这封邮件就会进入相应关卡挑战其成绩，战胜同一封挑战信10次也是可以的，和对方说一下，把成绩打差一点就行了。如果有PS3就好办了，可以用自己的小号把自己的主号加成好友，再随便打一个成绩发送给主号，便能轻松搞定。只是用PS3发送的挑战信用PSV是收不到的，所以挑战10次的过程要在PS3上完成，取得奖杯后存档上传，再打开PSV，等待奖杯跳出。

Let it Slidea（银杯）

取得条件： 一次漂移获得超过2000分

奖杯说明： 漂移关卡拿要3星的一次漂移2000分属于基础。

Eye of the Storm（银杯）

取得条件： 获得96枚勋章

Playful（银杯）

取得条件： 在运动场内使用过全部8个级别的赛车

奖杯说明： 首先运动场全区域解锁，然后至少要取得一辆超级跑车，这样各级别的车才会出现在运动场内。然后玩家就在场子里绕，看到车子就接近了按○键换车，直接开过全部8辆车为止。

Supercharged（银杯）

取得条件： 解锁一辆超级跑车

奖杯说明： 算是流程类的奖杯，挑战全3星过程中必然会取得。

Silver Standard（银杯）

取得条件： 全部64个关卡均获得2枚以上勋章

Rare Reward（银杯）

取得条件： 解锁2辆隐藏车辆

奖杯说明： 隐藏车的造型都很有趣，大部分隐藏车是在运动场中完成特定条件取得的。之前有个奖杯要求车子跳入两个红色篮筐，还有一个是通过Pitwall上的挑战邮件击败好友的成绩10次，这两个都是条件之一，所以玩成这两个条件时这个奖杯已经可以获得。其他条件如下——

- 在足球场进10个球
- 在足球场进20个球
- 车子跳入红色篮筐10次
- 车子跳入红色篮筐20次
- 在运动场游玩时间超过1小时
- 在运动场游玩时间超过2小时
- 击败好友的挑战邮件20次

Wiped Out
金杯

取得条件： 17秒之内完成关卡“Wipe Out”

奖杯说明： 作为超跑关卡，本关还有一定难度，不过17秒只是本关的3星要求，挑战全3星时顺便拿的金杯。

Re-Scaling New Heights
金杯

取得条件： 全部64个关卡均取得3枚勋章

奖杯说明： 过程中与之相关的奖杯有4铜、3银、2金，但这还不是玩家的最终目标，取得全3星还有收尾工作要做。

Monument Valley Champion
金杯

取得条件： Monument Valley全关卡总成绩小于10分钟

Pacific Rift Champion
金杯

取得条件： Pacific Rift全关卡总时间小于10分钟

Arctic Edge Champion
金杯

取得条件： Arctic Edge全关卡总时间小于12分钟

Apocalypse Champion
金杯

取得条件： Apocalypse全关卡总时间小于10分钟

RC Champion
金杯

取得条件： 全部64个关卡总时间小于40分钟

奖杯说明： 一般来说就算达成了全3星，在时间方面也还是无法达成40分钟的最终要求，需要玩家将有潜力的关卡成绩不断刷新。如果你有已经取得白金的好友，那么参考其成绩是不错的选择，只要成绩超过或是接近，就可以换下一关挑战。比较容易提升成绩的是赛车和追逐，应该在这两类关卡中多找突破口。如果没有好友玩这个游戏，可以看一下自己的成绩排名，如果是在5000位开外，那必然是不理想的。以下是各关卡的成绩参考，不过这些成绩的差异性比较强，因人而异，而且自己主要刷的也是前几关，因此后半部分的成绩应该还有提升空间。

Monument Valley – 9:30.000
Mixing Bowl (race) – 0:53.800
Eat My Dust (hot lap) – 0:24.000
Night Clubbed (pursuit) – 0:40.000
Mud Plugged (hot lap) – 0:25.300
Plain Dirty (race) – 1:13.532
Rock Skipper (hot lap) – 0:14.000
Rough and Ready (pursuit) – 0:52.000
Hard Rocking (hot lap) – 0:11.700
Vertical Limit (race) – 0:45.500
Scrapped (race) – 1:20.000
Trailblazers (pursuit) – 0:58.000
Rockslide (drift) – 0:33.000
Meat Grinder (hot lap) – 0:09.700
Sandblasted (hot lap) – 0:18.500
Rusting Metal (hot lap) – 0:19.000
Plank Rattler (hot lap) – 0:10.800

Pacific Rift – 9:25.000
Sand Surfin' (hot lap) – 0:21.500
Going Down (pursuit) – 0:34.000
Beach Wrecker (race) – 1:07.000
Over Easy (pursuit) – 0:58.000
Plane and Simple (race) – 1:04.000
Out of the Frying Pan (hot lap) – 0:18.600
Drenched (hot lap) – 0:12.500
Wave Breaker (pursuit) – 1:00.500
Make a Splash (race) – 0:40.500
Burned (race) – 1:21.000
Overflow (drift) – 0:34.000
Nervous Wreck (hot lap) – 0:17.400
Wipe Out (hot lap) – 0:16.800
Crash Landing (hot lap) – 0:14.800
Into the Fire (hot lap) – 0:15.800
Wet and Wild (hot lap) – 0:09.800



Arctic Edge – 11:15.000
On Thin Ice (hot lap) – 0:26.500
Frosty Reception (hot lap) – 0:21.000
Easy Glider (race) – 1:04.000
Sharp Chuter (pursuit) – 0:58.000
Break the Ice (race) – 1:07.000
Thawed Out (race) – 1:40.000
Snow Drift (drift) – 0:40.000
Cold Pursuit (pursuit) – 1:00.000
Rink About It (hot lap) – 0:14.500
White Wash (hot lap) – 0:13.500
Ice Capades (pursuit) – 1:11.000
Slip Hop (race) – 1:18.500
Glacial Shift (hot lap) – 0:20.500
Permafrost (hot lap) – 0:1.000
Piste de Résistance (hot lap) – 0:11.000
Rink Again (hot lap) – 0:11.800

Apocalypse – 9:45.000
Lane Changer (race) – 1:02.500
Multi-storey Mayhem (pursuit) – 0:33.000
In The Ship (pursuit) – 0:50.500
In-The-State (hot lap) – 0:20.000
On The Edge (hot lap) – 0:13.800
No Barriers (hot lap) – 0:20.000
Dock and Roll (race) – 1:17.000
Sky High (drift) – 0:35.000
Play and Display (race) – 1:08.000
Bad Altitude (race) – 0:58.000
Ready to Ship (hot lap) – 0:22.000
Cracked (pursuit) – 1:03.000
Freeway (hot lap) – 0:14.000
City Brake (hot lap) – 0:16.800
Hot Water (hot lap) – 0:18.800
Watch Out Below (hot lap) – 0:10.800



●DLC奖杯

The Triple Double
铜杯

取得条件： 在Pro-Am Festival的任意关卡中取得3枚勋章

奖杯说明： Pro-Am Festival是DLC关卡，价格是30港币。

Half-way House
银杯

取得条件： 在Pro-Am Festival的关卡中获得24枚勋章

Dedicated Stormer
银杯

取得条件： Pro-Am Festival全部16关卡均获得3枚勋章

奖杯说明： 有白金基础的话，全3星只是重复操作技巧罢了，一般两个小时之内便可搞定。

Pro-Am Champion
金杯

取得条件： Pro-Am Festival全部关卡的总成绩在12分钟以内

奖杯说明： 基本上完成全3星时便可同时取得，不需要再去刷新成绩。

The Triple Triple
铜杯

取得条件： 在Carnival Festival的任意关卡中取得3枚勋章

奖杯说明： Pro-Am Festival是DLC关卡，价格是31港币。

Half Loaded
银杯

取得条件： 在Carnival Festival的关卡中获得36枚勋章

Perfect Stormer
银杯

取得条件： Carnival Festival全部24关卡均获得3枚勋章

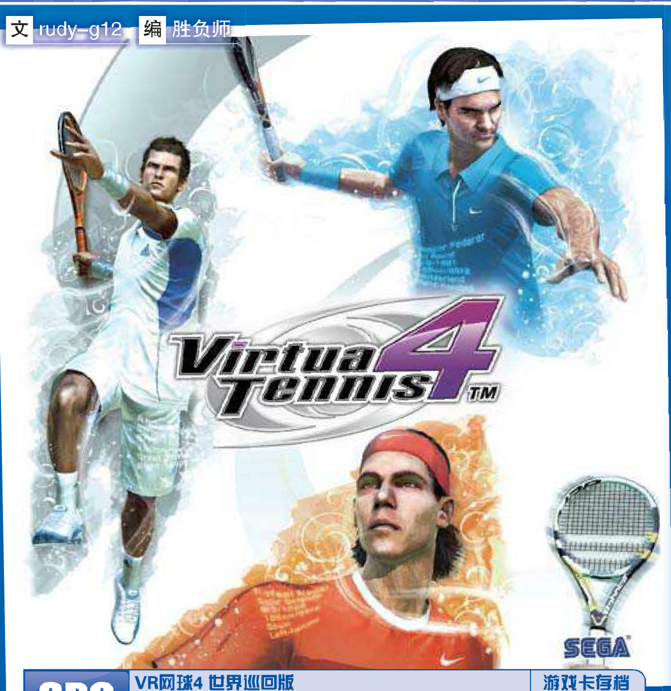
奖杯说明： 有白金基础的话同样不会觉得很困难，不过因为关卡增加到了24个，一般在三小时内可以搞定。

Carnival Champion
金杯

取得条件： Carnival Festival全部关卡的总成绩在17分钟以内

奖杯说明： 对于已经白金的同学，17分钟的限制实在是太宽松了，基本上完成全3星前便能取得。

文 rudy_g12 编 胜负师



在PS3上几乎完败于《上旋高手4》的《VR网球4》，却在PSV平台上获得了不错的反响。虽然本作内容与PS3版本基本相似，但出色的移植、对一些操作手感的改进，外加较为充分地利用了PSV的各种机能，使得《VR网球4》的可玩性大大提高。依靠PSV的便携性和网络功能，现在我们可以没有时间和空间的阻碍，随时随地和好友挥拍大战一场。

SPG	VR网球4 世界巡回版		游戏卡存档	
	Virtua Tennis 4: World Tour Edition		1.2GB	
	SEGA	2012年2月15日	美版	1~4人
零售版：49.99美元/下载版：39.99美元		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

基本操作

本作的操作方法和前作没有什么变化，为了体现PSV前后触摸屏特性增加了相应的触摸功能，不过操作起来实在很别扭，所以没有太多实际的意义。

这里要提下《VR网球4》新增加的绝技球。每个球员都有一个固定的绝技技能（自己创建的小人则可以随时调换已开启的技能），例如罗迪克的大力发球技能。罗迪克每完成一次大力发球，屏幕上方的绝技槽就会增加一段，当积满的时候按○键就可以触发绝技球。绝技球要比一般的击球速度快许多，不过有比较好的提前预判还是可以将球接住。游戏共有24种绝技，需要在世界巡回模式里通过增加玩家的各项能力等级来解锁。相对于其他三个类型，网前技能能够更快速地充满绝技槽。



十字键	控制玩家移动/击球角度
左摇杆	控制玩家移动/击球角度
×键	上旋球
□键	削球
△键	放高球
○键	绝技球
前触	控制球员跑动路线和击球
背触	指向回球的大致位置

世界巡回模式 WORLD TOUR

这个是《VR网球4》游戏的核心模式。在这里可以使用自创球员通过练习、小游戏和比赛来不断提高球技和世界排名，并赚取金币来购买更多的装备。游戏里的世界排名是以星星的数量决定，越多星星排名越靠前，因此比赛的胜利是增添星星的必须手段。玩家必须要合理安排行程，尽量不要走在空白点和红色箭头上，多进入管理处购买加星卡，以便让自己的小人得到更多提升。好了，接下来请跟随我的指引开始你的网球职业生涯之旅吧……

●创建球员

开始世界巡回模式时首先需要设定小人。难度不影响本作所有奖杯的取得，若要省力的话可以在进游戏设置的时候将难度选择为Casual。设定小人的过程主要是基本资料和外貌特征两个方面的内容。

基本资料：有关于小人的性别、年龄、姓名、出生日期和国籍等的选择；

外貌特征：系统根据人种会有6个体态肤色类型的球员可供选择，并支持对小人的身体形态以及发型等进行个性调整。如果对默认球员外形没有兴趣的话，可选择Photo选项利用PSV的摄像头将自己的五官导入，虽然这样看起来小人的脸型有点奇怪，但让自己存在于游戏中也算是个特别的乐趣。

完成以上设置后，你就可以控制小人开始你的网球生涯了。

●前进前进再前进

《VR网球4》的世界巡回模式不是无止境的，玩家只有一个赛季的时间南征北战。整个赛季分成五个赛段，虽然因为版权等方面的原因在称呼上所有差异，四大满贯外加一个年终总决赛的模式和现实的网球的日程表基本一致。玩家需要通过使用系统移动卡不断向前进……



世界巡回模式的系统菜单上部主要提供最近一个可参加的比赛名称和参赛要求。每当玩家参加一个高级别的比赛就可以获得更多的奖金的和排名提升，当然参赛也是有门槛的，需要玩家拥有足够的星星方可入围，否则即使你移动到这个位置也无法参加比赛（大满贯赛事则会要求强制参赛，若星星不够则要求参加外围赛）。同时也要留意下下一个赛事开始的日期，若没有在比赛当日移动到相应的位置也同样会错过比赛。（大满贯赛事则会要求强制参赛，若迟到则要扣去一定数量的星星）在世界巡回模式的系统菜单的下部五个选项的具体作用如下——

Move：进入游戏地图进行日程的移动。

View map：查看大地图，方便对短期的日程布置进行规划。进入move选项可以按△键同样可进行大地图的浏览。

SRT rating：也就是排名表。可以查看小人现在的排名以及所获得的称号。

My club：在这里可以购买球衣球拍等比赛装备，当然这是需要花费金币的，可以通过不断地游戏胜利获得。此外还可以在这里对小人的技战术打法进行定义（play style）。Play style一共有击球、防守、战术、网前四大块24个打法定义，可根据小人实战的需要选择相应的打法来强化。



Return to the main menu：保存并安全退回游戏主菜单。

接下来就要通过选择大地图上的相应内容开始你的职业生涯了。默认情况下玩家手中会有三张移动卡，通过消费卡片走到指定的位置，就会根据这个位置图标的不同功能触发相应的事件。每个事件完毕之后都会对小人的星星总数、持有金币、技能和体力产生影响。具体如下——



蓝色图标：迷你小游戏不增加任何星星，但达成游戏挑战要求可大幅提升小人的专属技能和综合等级，即使挑战失败也可以获得一定的技能奖励点数。

黄色图标：有比赛、社交互动和慈善活动三个类型，他们都可以比较大幅度地增加小人的星星持有数，不过对体力的影响不小。特别是进入系列赛事之前尽可能的保持满格体力状态，否则即使撑到决赛，小人也会因体力殆尽状态全无。

球场图标：也就是所谓的四大满贯和终极决赛。在这里若能赢得比赛可以获得大把的星星和金币。和黄色图标一样，也要消耗大量的体力。总之在进入这些赛事之前好好休息。

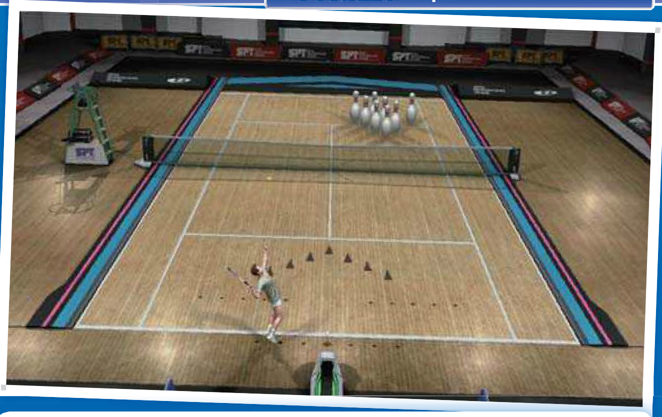
绿色图标：小人度假休息的场

所，帮助其恢复体力之用

紫色或金色图标：可进入管理处。管理处主要是出售各类道具卡片，帮助小人在生涯途中得到更多的提升。道具卡的相关作用将在后面中详细解释。

红色图标：走到这个位置上就有意外事件的发生，不过基本就是损失星星、金币和体力的坏事件。所以在移动的时候要尽可能的避开它。

白色图标：属于打酱油之处，但若一定时间内一直走到白色图标上，系统也会贴心的送上一张道具卡片。



●道具卡片要善用

前文提到了道具卡在世界巡回模式的进行过程中有一定的推动作用，的确，用好道具卡片则可大大降低一些奖杯获取的难度。道具卡必须走到大地图上的管理处花费金币才可获得。购买到的道具卡不占用三张系统移动卡的位置。随着小人能力的不断提升最终可有三个放置道具卡的位置。道具卡需在移动前使用才会产生相应的效果。道具卡一共可以分成以下几类——

移动卡：可以购买指定格数的移动卡，方便玩家进入一些系统移动卡无法移动到的位置。一格移动卡则是最有用的卡片。

洗牌卡：使用洗牌卡后可以刷新手中的三张系统移动卡。不过由于新刷出的卡片格数也是随机的，所以没有太大的用处。

体力恢复卡：顾名思义，就是帮助小人恢复体能的卡片。在进行一连串恶战的时候，必须持有一张以备所需。

经理人卡：分为黄色和红色两种类型的卡片。使用这类卡片在规定的时间内（黄色为7天，红色为21天）参加赛事和活动可以获得额外的星星奖励。由于经理人卡可以叠加使用，在大满贯赛事前同时使用多张，就可以大大加速获得星星的速度。

加送卡：直接加送玩家三张道具卡，由于是随机赠送，还不如直接购买来得有意义。

效率卡：一方面可以帮助小人恢复体力，另一方面可以额外增加特别训练的效果。不过实际作用一般，不推荐购买。



延时卡：当赶不上大满贯赛事的时候可以使用这张道具卡，它可以帮助玩家争取到额外的两次移动机会。

全一卡：使用之后可以将系统的三张移动卡都置换为一格移动卡，意义不大还比较贵。

●在游戏中成长

场所，通过不断升级小人的等级还可以解锁各种类型的 play style。所以在整个世界巡回模式里面需要对比赛和游戏做个合理的分配，以求达到能力和成绩齐头并进。每个迷你游戏有6个等级。达成相应的挑战要求之后可以解锁下一个等级，下面就对每个迷你游戏的玩法进行一个简单的介绍——

Clay Shooting：打盘子，可以提高小人的击球能力。通过击球打碎网前移动的盘子，每打中一个白色的盘子可获得100分，若是连续打中盘子可获得额外奖励分值。红色盘子在打掉一定数量的白色盘子后出现，分值同样是100分，打中足够的红色盘子后会刷新盘子。LV5之后会添加金色盘子，分值为500分。

Ace Striker：发球射门游戏，可以提高小人的击球能力。以发球的方式把球打入网内即可，连续命中则有额外加分。在射门过程中会出现守门员和防守队员。守门员和防守队员的背景色为白色的时候，玩家的发球力量若能达到MAX的话可以直接将其打飞，灰色背景的时候则是无法击破的。后几个等级场上的灰色防守队员越来越多，给予玩家的空隙越来越小，比较考验玩家发球的精准度。

Egg Collector：带小鸡回家的游戏，可以提高小人的防守能力。场地上有许多鸡蛋，玩家控制小人每跑到一个鸡蛋处小鸡就会破壳而出继而跟随你，并躲过网球的袭击和怪兽的侵略，安全地将小鸡送入鸡窝。



Royal Poker：扑克梭哈游戏，可以提高小人的战术能力。通过回球击打网前的扑克墙翻转扑克以求达到三带二、四带一、顺子等来得分。前三关都只有10、J、Q三种扑克牌，LV4开始增加K、A。此外还可能出现SPT牌，它可以替代任何牌，但不能替代某张缺失的牌来达成顺子。在击球前多多观察扑克墙的局势然后选择可以达成得分的扑克牌击球。

Wind Match：逆风而上的游戏，可以提高小人的战术能力。吹风机在每当玩家击破一个气球后开启一个，三个气球全部击破即以最高风速干扰玩家击球。随着风速越来越大回球越来越困难。一般的法则就是左边吹风回球打左边，右边吹风回球打右边，迎面风则加大回击力度并有一定高度。

Bomb Match：打炸弹的游戏，可以提高小人的击球能力。网球此刻变成了硕大无比的炸弹球。球上的倒计时器在发球后开启，若玩家把球回到对方球场的数字圈里，倒计时器则减去数字相应的秒数。时间归零的一刻球会爆炸。玩家必须在那一刻把球回到对面场地才能获得得分。

Wall Match：打挡板的游戏，可以提高小人的网前能力。初始状态是三面墙是不升起的，需要玩家在比赛开始后跑到相应颜色的点位来升起对应的墙，阻碍对手回球过网。赢得比赛胜利或者迫使对手回球击中墙都有得分。

Coin Match：捡金币游戏，可以提高小人的防守能力。场地上有黄色小金币和银色大金币。每捡一个小金币可获得100分，大金币则有400分。在比赛进行的过程中尽可能多地捡起金币即可。若在捡金币的过程中击球赢得胜利在下回合开始的时候会有更多的金币出现。要赢得高分不仅要跑的快还要击球准，多赢得回合胜利，就不会苦于球场上金币过少了。

●关于二周目

游戏在一个赛季结束之后可以重头再战，系统会保留之前一周目所获得的等级和能力，但星星数量清零。所以要在一周目达成 Ticket to the SPT Final 金杯的话还是有一定难度。如果有这种不确定性，在一周目多多进行迷你小游戏，待二周目全力冲击各项赛事桂冠，那解锁这个最容易错过的奖杯也是妥妥的。

●如何获取更多星星

上面也提到了很多有关获取星星的方法，这里笔者就再说说几个心得：

1. 有个提前计划，算准步数走准格子。通过查看大地图了解接下来的大赛还有多少格数要走，尽可能把一格、二格的移动卡留在身边以备不测；

2. 每盘比赛都尽可能地零封对手，那样比赛会被评定为完美，则会有更多的星星奖励；

3. 大地图上有时候会出现一些岔路，一般一条偏重于比赛，一条偏重于迷你游戏，要合理取舍；

4. 在连续进行一系列比赛之前，最好购置一至两张经理人卡；

5. 每次比赛结束退回大地图的时候，系统会自动存盘。若战局没有达到预期效果的话，请在比赛结束前提前退出游戏。

奖杯总数	49	铜杯	38	银杯	7	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	25~35小时
在线奖杯	4
最少通关次数	世界巡回模式2次、街机模式5次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Look Alike 铜杯

取得条件： 通过摄像头照相获取自创球员的面部信息

奖杯说明： 在创造球员的时候会有一项球员脸部信息的选择，选择Photo利用摄像头拍摄自己的脸部并使用即可。

Famous 铜杯

取得条件： 获得350颗星星

Accomplished 银杯

取得条件： 获得620颗星星

Ticket to the SPT Finals 金杯

取得条件： 入围年终总决赛

奖杯说明： 这是整个游戏里面比较容易错过的奖杯。职业生涯参加比赛或者参与赞助商活动都可以增加星星，因此在走格子的时候需要有所计划。获得这个奖杯需要累积950颗星星后，就可进入年终的大决战。

Future Champion 铜杯

取得条件： 获得Futuristic杯的冠军

奖杯说明： 赛季中强制参加的一个赛事，轮次少难度低，属于白送的奖杯。

Regular Customer 铜杯

取得条件： 进入地图上的管理处30次

奖杯说明： 管理处是地图上紫色或者金色的房子，里面可以购买一些例如体力恢复、增加星星等卡片。进入30次管理处哪怕不消费也可以解锁奖杯。

International Traveler 铜杯

取得条件： 与网络挑战者交战10次

奖杯说明： 需要每次进入世界巡回模式的时候开启通信机能才能在旅途中遇到网络挑战者。然后走准格子进入比赛即可，与胜负无关。

Top Condition 银杯

取得条件： 世界巡回模式里自创球员等级达到20级

Jack of all Trades 金杯

取得条件： 获得所有play style称号

奖杯说明： 需多进行迷你游戏和世界巡回模式里面的训练比赛，达成相应的挑战和比赛胜利都可以增加发球、进攻、防守、技术、综合等的相关经验值。每增加10级就可以解锁一种play style（综合不解锁play style称号，达到20级解锁Top Condition奖杯）。一共6个等级24个play style称号需要解锁。

World Tour Cleared! 铜杯

取得条件： 完成职业生涯征途

奖杯说明： 完成一个赛季的世界巡回模式的比赛即可，无关成绩好坏。

Tycoon 铜杯

取得条件： 获得奖金100万

奖杯说明： 世界巡回模式和网络对战的奖金都可以累积。因此把网络等级刷到A级之后再打差不多2个赛季，100万就有了。

Shopaholic 铜杯

取得条件： 购买50种物品

奖杯说明： 可以购买的物品有球衣、球鞋、球拍、道具等，买足50件物品大约需要30万现金。



街机模式 ARCADE

街机模式要求玩家连续击败4名球员和一名追加球员的挑战。由于失利之后可以接版续战因此难度并不高，只有Great King这个奖杯要掌握激活King出场的条件稍有点苛刻还要有点运气，后文会详细写到激活办法。

街机模式的另一大挑战性和乐趣就是过关的同时争取更高的得分。这就要求玩家在赢球的同时尽可能的打出各种各样的制胜分。分数是根据5场比赛的奖励分累计而成的，所有技术评分项目必须都拿到金牌（上网截击、大力扣杀、放小球或者高球、发球直接得分、绝技球）。

金牌容易得，但要打出700万得分还是需要要动一点小脑筋：在第一场比赛里面和对手一局打出20至30个平分，以此来达到在第一盘即刷满所有金牌的要求同时尽可能多地用各种技术能力得分，这样首战得分在320万左右，接下来的四场比赛只要干净利落地拿下对手，每场拿到110万以上也并非难事。



Arcade Beginner 铜杯

取得条件： 在街机模式取得一场单打比赛的胜利

Doubles Beginner 铜杯

取得条件： 在街机模式取得一场双打比赛的胜利

Grand Slammer 铜杯

取得条件： 在街机模式中单打比赛全胜通关

奖杯说明： 连续获得4场大满贯赛事和1场追加赛事的胜利即可解锁奖杯，若输球可直接再战不需要从头开始。

Doubles Grand Slammer 铜杯

取得条件： 在街机模式中双打比赛全胜通关

奖杯说明： 获得方法同上一个奖杯。

Great King 银杯



取得条件： 在街机模式里面击败King

奖杯说明： 连续赢得4场比赛之后追加赛事的对手则是根据你之前比赛的表现来决定。只要有过一次平分（deuce）或者丢分的情况，出战的选手只会是贝克尔或者埃德伯格；若能干净利落地拿下比赛，首先迎战的也只是Duke。胜之反复再战（至少顺利通关4次）才可能刷出King。有些玩家说至少游戏难度在Normal以上才可能出现King，但经过笔者反复试验最低难度Caucal刷出King的几率和其他难度是等同的。King的反手简直无敌了，由于3局2胜的比赛玩家有两个发球局，保发才是王道。输球的话只要耐心挑战，胜利一定会来到。

迷你游戏 MINI GAME

各式各样的小游戏丰富了网球游戏的乐趣。在世界巡回模式里面已经提及大部分迷你游戏的玩法。每个小游戏有6个级别，玩家达成条件后可以接着挑战高一级别。大部分和小游戏有关的奖杯都可以在世界巡回模式里面顺道解决。只有保龄球游戏不存在于世界巡回模式里，需要在Mini Game菜单里面选择进行。

Great Sniper 铜杯

取得条件： 在迷你游戏Clay Shooting里一球击中5个盘子

奖杯说明： 由于盘子很多时候处于一条直线上，瞄准后按×键很容易一次性击中5个盘子，推荐在LV3难度下获得。

Mother Hen 铜杯

取得条件： 在迷你游戏Egg Collector里一次性地将10只小鸡安全送回鸡窝

奖杯说明： 尽可能多的接触鸡蛋，让小鸡排成一条长龙，被网球砸到或被怪兽袭击都会造成部分小鸡给砸死，所以要判断准确移动及时击，待门开启之后将小鸡安全送入鸡窝。



Hat Tricker 铜杯

取得条件： 在迷你游戏Ace Striker里连续3次将球打入球门内

奖杯说明： 提前判断好守门员移动的路线，通过方向键的控制把球砸入球门内，在LV1就很容易解开奖杯。如果可以保证每个发球都能达到MAX，则可无视守门员的存在。



Poker Face
银杯

取得条件：在迷你游戏Royal Poker打出10副顺子

奖杯说明：通过击打墙壁上的五张牌，同一花色的10、J、Q、K和A同屏一次算完成一次。达出顺子的时候系统提示音会有所不同。建议在世界巡回模式里面选择Royal Poker LV4最容易打出顺子。

Bomb Fiend
铜杯

取得条件：在迷你游戏Bomb Match里累计让对手吃到20个炸弹

奖杯说明：炸弹上面有倒计时时间，归零之时炸弹会在其所在的半场爆炸，可以通过打中对手半场的数字圈来扣除时间达到在对方半场爆炸的目的。

Moneybags
铜杯

取得条件：在迷你游戏Coin Match里收集1000枚金币

奖杯说明：世界巡回模式和迷你小游戏模式里收集的金币都可算入。游戏中如果赢对手一球下次开球前场地上会掉下一个大金币和无数小金币，几次赢球之后球场上满满的金币随意捡。

Wind Master
铜杯

取得条件：在迷你游戏Wind Match里一盘击中3个气球

奖杯说明：击中球场内的气球会加快风速，控制好回球方向就让一切变得非常简单，即使在LV6难度下也是轻而易举的事情。

Wall Whiz
铜杯

取得条件：在迷你游戏Wall Match里连续击中5次墙壁

奖杯说明：对准某块升起的墙壁用削球连续回击反弹球，若中断则重新计数，控制好击球路线，多尝试几次不是很难。

Turkey Bowler
铜杯

取得条件：在迷你游戏Turkey Bowler里完成连续三个全中

奖杯说明：世界巡回模式中没有的游戏，必须在迷你游戏里面进行。连续完成三次全中即可，推荐在LV1和LV2完成。

VT APPS

《VR网球4》特别针对PSV的特性，增设了一些特殊的游戏和应用模块。它们充分运用到了前后触摸屏、摄像头以及六轴动态感应系统。其中VR模式给人以非常独特的运动感受值得一试。由于这些游戏和应用都只要求尝试为主，所以对应的奖杯可以说都是白送的。

In Your Face Tennis!
铜杯

取得条件：在VR模式赢得5场比赛胜利

奖杯说明：所谓的VR模式就是第一人称视角模式，玩家可以虚拟体验网球运动员的跑动、击球等的临场感受。虽然视角晃动的比较厉害，但很有意思。



Screen Sharer
铜杯

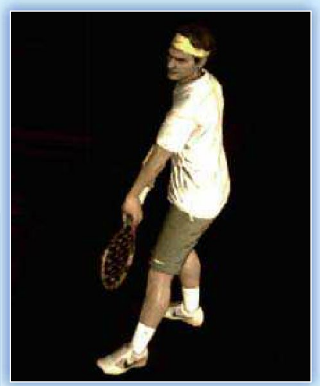
取得条件：游玩一场触屏比赛

奖杯说明：有点类似于游戏房的桌面滑盘，对着屏幕指哪打哪，完成比赛即可。

Classic Photographer
铜杯

取得条件：游拍摄一张复古模式的照片

奖杯说明：进入VT CAM模式，选定要拍照的球员，并将右上角的Filter调为classic完成照相即可。



Emergency Stop
铜杯

取得条件：累计击沉10艘船

奖杯说明：每艘船上有许多蓝色的靶子，挥拍打掉5个靶子后出现2个红色的靶子，将其全部打掉后就算击沉一艘船。玩家通过左右摇晃PSV来使船倾斜，以求更方便打到高处的靶子。



网络对战 NETWORK

网络对战可以通过WIFI或者AD面联模式来和好友以及世界各地的玩家交流对战。应该说，这次游戏的网络环境还是相对不错的。笔者和欧洲玩家对战也不至于很卡，若是和国内好友游戏基本可以如单机一样流畅。进入Online play可以有两种对战方式选择：其一为quick match，玩家可以先单机练习手感，若有配对成功，则进入网络排位赛；其二可以在play match菜单里创设房间邀请好友进来比赛。这两种比赛方式都为官方排位赛，特别是自设房间和好友对刷可大大提高了达成RANK A的效率。

Online Debut
铜杯

取得条件：用自创选手完成一场网络赛事

奖杯说明：必须选择自创选手，奖杯无关胜负。

First Online Victory
铜杯

取得条件：获得一场网络排名赛的胜利

Online Streak
铜杯

取得条件：在网络排名赛中取得三连胜

奖杯说明：网络排名赛的对手是随机的，所以不能邀请好友对刷，必须拿出的实力来。寻找等级为F或者G的对手胜利相对会容易一些。

Online Master
金杯

取得条件：网络等级达到A

奖杯说明：从网络等级G5刷到A5是一件极其痛苦的事情，即使游戏允许邀请好友对刷，也是一件折磨时间和意志的苦差。由于比赛的胜负对于获得经验值的影响微乎其微，所以你和好友的经验值的成长是同步的。完成一局比赛可以获得大致6个经验值，达成奖杯需要8050个经验值。如果一切顺利的话需要15小时。建议在网络条件允许的前提下可以把比赛的长度拉长一些，本着所有都是发球直接得分的原则快速推动。

友谊赛 EXHIBITION

友谊赛模式可以选择和电脑进行单双打的比赛，比赛形式可以自定，有些要求数量累计的奖杯可以在这里刷。

Exhibitionist
铜杯

取得条件：完成10场友谊赛

奖杯说明：进入Exhibition Matches里完成十场比赛，没有胜负要求，可以通过设置一局定胜负来加速获得。

Pro-Tennis Fan
铜杯

取得条件：使用所有真实球员进行比赛

奖杯说明：游戏里面一共有11名男球员、7名女球员外加4名经典球员，都使用并完成一场比赛即可，同样可以使用一局定胜负来加速。

Loving It!
铜杯

取得条件：获得10场Love games的胜利

奖杯说明：也就是零封对手获得胜利，不限难度。

Big Hitter
银杯

取得条件：完成250次MAX发球

Power Smash!
银杯

取得条件：完成250次大力扣球

奖杯说明：多多来到网前，过来高球则扣之，若是低球则截击来推动Volley Master奖杯的解锁。

Volley Master
铜杯

取得条件：完成100次上网截击得分

Endless Rally!
铜杯

取得条件：完成连续对拍30次

奖杯说明：这是一个很简单的奖杯，把球速放慢、多把球打向中路以求和对手多拍来回很快就能解锁奖杯。但在网络对战时是无法获得的。

Super Player
银杯

取得条件：打出100次绝技球

奖杯说明：这是《VR网球4》的创新内容。在屏幕上方有一根类似格斗游戏的绝技槽。每当你打出一个符合所选择球员play style的击球时，绝技槽就会增加，充满后按○键就可以发动一次绝技了。建议选择play style为发球型或上网型选手，这类选手填满绝技槽的速度会比较快。

Marathon Runner
铜杯

取得条件：游戏中跑动距离累积达到42

公里
奖杯说明： 差不多在你完成其他所有奖杯的时候，肯定跑了50公里以上。

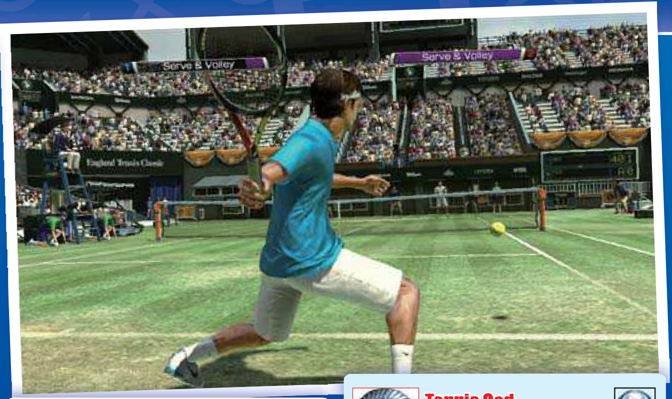
Swing Machine 铜杯
取得条件： 挥拍5000次
奖杯说明： 只计算单机模式下得挥拍次数，没有难度慢慢累积。

Best Stroker 铜杯
取得条件： 赢得100次制胜分
奖杯说明： 没有难度，慢慢累积即可。

Full Swing! 铜杯
取得条件： 完成50次蓄力击球得分
奖杯说明： 按×还是○键没有讲究，主要考验的是击球的时间，如果击出的球速是平快的话，那就是蓄力击球了。

Breakthrough 铜杯
取得条件： 破发并赢得比赛胜利10次

Balloon Popper 铜杯
取得条件： 在练习模式打爆30个气球
奖杯说明： 进入PRACTICE模式随机打爆30个气球即可



Tennis God 白金
取得条件： 获得除此之外的所有奖杯



文 胜负师

RAC | **BEN 10 银河赛车** | 游戏卡存档
Ben 10: Galactic Racing | 635MB
D3 Publisher | 2012年2月15日 | 美版 | 1人
零售版：39.99美元 | 无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄

"田小班"加盟PSV对于奖杯迷来说是件好事，因为"《BEN 10》系列"每一作都是标准的奖杯神作，而且相较于一般的动漫改编游戏，趣味性方面也明显高出一截，适合作为休闲游戏来体验。这回的《BEN 10银河赛车》变成了《马里奥赛车》式的乱斗赛车游戏，制作方在卡通赛车开发方面很有经验，开发了像《索尼克全明星赛车》等素质还不错的作品，因此本作在系统玩法方面颇有特色，手感也不错。只是游戏的上手略有难度，通常第一个小时因为很难赢而会有一些挫折感，但只要熟悉了系统之后，取胜会变成十拿九稳。因此在开始奖杯收集之前，先了解一下一些重要的系统点吧。

系统提示

1.漂移&超级防御

同时按住L和R键，再推左摇杆的左右方向就是漂移了，几乎所有弯道都可以利用漂移来高效过弯。而漂移另一个重要作用是可以蓄起"超级防御"的气槽，蓄满后按□键发动，之后有数秒时间处于无敌状态，可承受任何攻击方式，同时撞击对手时还能令其出现旋转失控状态。在领先时保持一个超级防御，在终点前发动是常用的战术，可有效避免在终点线前出事故。



2.空中特技&超级攻击

在利用斜坡、跳台跳到空中时，推右摇杆的四个方向，对应四种特技动作，成功落地的话会蓄起"超级攻击"气槽，做出连续特技的话加气槽加得很快，但是连续特技不能连做两个相同的特技，要有间隙，比如←→←算是三连技，←←→只算是二连技。请注意，对高度落地判断失误，落地失败的话做的特技不算，同时会有速度损失。"超级攻击"槽满后按○键发动，所有角色的超级攻击都大同小异，是一个强劲的冲击波，范围、速度、持续力都非常夸张，落后时用一个往往可以一下子追上三四辆车。除了用超级防御抵挡，运气好的话刚好处在空中也能回避。



3.高速启动

经常可以看到对手在比赛开始时一下冲出去，效果类型踩上了加速版，可是怎么试也用不出这招。本作的高速启动很另类，需要一开始什么键都不按，在倒数3、2、1时，看到2字变小到一半时再按住R键。高速启动在正常比赛中的用处其实不算太大，因为卡通乱斗赛车的名次变化太快，一开始落后其实没什么，因为更容易拿到好道具。不过在时间挑战中，高速启动还是挺有利的，能够熟练掌握的话总是件好事。

白金路线

1.在主菜单中选择EXTRA，然后进入PROMBTIONAL CODES，如图所示输入4个头像，可获得一辆性能较好的隐藏赛车，游戏过程中从头到尾就选这辆车即可。另外，游戏难度选EASY，不影响任何奖杯的取得。



2. 进行单人联赛模式(Galactic Grand Prix),目标是全部8个锦标赛均获得冠军。每场锦标赛有三条赛道(最后一场为四条),并不需要每条赛道都得第一,只要三场下来的总积分是第一即可。失败的话也不必急于退出比赛,过程中注意多累积各种数据,对其他奖杯的获得会有帮助。

3. 完成时间挑战和多人模式相关奖杯,按照下文提示设置可以轻松达成,同时,时间挑战模式中有5条赛道与隐藏赛车有关。

4. 最后,补完尚未完成的特殊条件和数据累积型奖杯,顺利的话8至10小时便可取得白金奖杯。

奖杯总数	51	铜杯	39	银杯	9	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Ultimate Racer! (白金)

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Beginner's Luck Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Beginner's Luck赛事并取得前三名

Freezeway Jungle Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Freezeway Jungle赛事并取得前三名

Wet Wasteland Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Wet Wasteland赛事并取得前三名

Null Prime Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Null Prime Complete赛事并取得前三名

Volcano Void Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Volcano Void赛事并取得前三名

Ice Water Expanse Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Ice Water Expanse赛事并取得前三名

Infinity Circuit Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Infinity Circuit赛事并取得前三名

Primus Dominus Complete (铜杯)

取得条件：完成Galactic Grand Prix模式的Primus Dominus赛事并取得前三名

奖杯说明：单人游戏模式共有八个赛事，Primus Dominus有四个赛道，其他均为三个赛道，每个赛道的第1名可获100分，第2名80，第3名70，依此类推。完成比赛后总积分达到前三名就可以获得奖杯，但我们的目标是全部8个赛事均获得冠军。

Snow Drifter (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式中打破Kylmyys星球任意赛道的最好成绩

奖杯说明：Kylmyys星球是蓝白相间的冰雪星球，在选择赛道时看一下背景的星球即可，推荐挑战Null Prime赛事的Tidal Tundra赛道，因为超过最好成绩时可获得隐藏赛车Plasma Tank；还有Infinity Circuit赛事的Necrofriggian Valley赛道，可获得隐藏赛车Rust Bucket。



Trash Truckin' (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式中打破Vulpin星球任意赛道的最好成绩

奖杯说明：Vulpin星球是深红色的星球，推荐挑战Volcano Void赛事的Rubble Ramble赛道，超过最好成绩可获得隐藏赛车Vreedle Truck。

Driverus Primus (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式中打破Primus星球任意赛道的最好成绩

奖杯说明：Primus星球是紫色并布满绿色经络的星球，推荐挑战Primus Dominus赛事的Azmuth's Forge赛道，超过最好成绩可获得隐藏赛车Plumber Ship。

Trash Truckin' (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式中打破Piscciss星球任意赛道的最好成绩

奖杯说明：Piscciss星球是一颗蓝色星球，推荐挑战Primus Dominus赛事的Whirlpool Core赛道，超过最好成绩可获得隐藏赛车Ship。

Warp Driver (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式中打破Null Void星球任意赛道的最好成绩

奖杯说明：Null Void星球的样子就像一块石头，选择任意相关赛道挑战即可，没有特别的讲究。

Got Skillz (铜杯)

取得条件：在时间挑战模式的任意赛道中超过最好成绩10秒以上

奖杯说明：上面5个奖杯和全隐藏赛车均与时间挑战有关，最少要打6条赛道，其中赛程在1分钟或1分半钟左右的赛道均有机会超过目标成绩10秒。首先当然是要走捷径；熟练使用高速启动、漂移加速也是关键；尽量多吃道具，因为时间挑战中所有的道具都是龙卷风。能做到以上几点，这个奖杯就不会觉得很难。

Tag! I'm It! (铜杯)

取得条件：赢10场单人Showdown模式的Omni-Tag比赛

奖杯说明：进入Showdown模式选Omni-Tag，把时间限制调成1分钟，场地选择Arctic Circle即可。游戏目的是抢夺绿色标志，并驶入绿色区域，成功一次可能2分。这个游戏模式中有无限的绿激光可以使用，激光命中身上有标志的对手可得1分，并直接抢下标志。因为时间只有1分钟，所以只要能得个七八分就奠定胜局了。重复获胜10次，直至奖杯跳出。

Tag! We're It! (铜杯)

取得条件：赢10场团队Showdown模式的Omni-Tag比赛

奖杯说明：和刚才的设置基本相同，只是要把TEAM PALY选项打上勾。玩法相同，只是记分方式是全队相加，只要玩家自己表现神勇，一样可以轻松获胜。

Ultimate Alienator (铜杯)

取得条件：赢10场单人Showdown模式的Ultimate Alienation比赛

奖杯说明：进入Showdown模式选Ultimate Alienation，时间限制1分钟，场地还是选Arctic Circle。这是个乱斗模式，场地中有各种道具，取得后攻击对手，命中一次得1分。由于敌人的AI不高，胜利对于玩家来说可谓十拿九稳。

Beat the Clock (铜杯)

取得条件：在Showdown模式的Ultimate Elimination比赛中在时间少于10秒时摆脱被淘汰的命运

奖杯说明：进入Showdown模式选Ultimate Elimination，时间限制1分钟。这个模式是追逐淘汰赛，每次时限一到，最后一名就会爆炸而被淘汰。玩家只需一开始时慢慢开，紧跟着倒数第二名，在10秒倒计时开始后超过对手，令其被淘汰便可获得奖杯。

Shattered (铜杯)

取得条件：在单人游戏中累计用EMP消除10个冰地雷

奖杯说明：这种情况在一般比赛中比较难遇到，你手中的道具得是EMP电磁波，不能用掉，而对手放在地上的冰地雷还不能被其他对手踩到，我拿下全部8个赛事金牌时只完成了3次。好在在刷Ultimate Alienation比赛10胜的过程中冰地雷满地都是，只要获得EMP后在场地中统一圈就行了。



Counter Measure
铜杯

取得条件：在单人游戏中用绿激光抵消对手的攻击

奖杯说明：在获得绿激光时先不要用掉，当敌人的攻击快要命中时，玩家头上会出现感叹号的警告标志，此时方向拉后按×键，就能向后发射激光，抵消对手的攻击。

Nothin' But Skill
铜杯

取得条件：在单人游戏中不使用道具和超级攻击在初级赛道的比赛中获得冠军

奖杯说明：初级赛道是指单圈赛程在30秒左右的赛道，奖杯要求除了道具不能使用之外，空中特技累积的超级攻击也是不能使用的，但是漂移累积的超级防御不禁止使用。超级防御除了无敌之外，还可以撞击对手，请擅加利用。尽早取得领先，且每一圈都走捷径很重要。

Nothin' But More Skill
铜杯

取得条件：在单人游戏中不使用道具和超级攻击在中级赛道的比赛中获得冠军

奖杯说明：中级赛道指的是单圈赛程在1分钟左右的赛道。

Nothin' But Maximum Skill
银杯

取得条件：在单人游戏中不使用道具和超级攻击在高级赛道的比赛中获得冠军

奖杯说明：高级赛道是指单圈赛程在1分30秒左右的赛道。

Boom! Winning!
银杯

取得条件：在单人游戏的任意赛车比赛中击中过所有对手

奖杯说明：有一定运气成分，但难度不大，因为缩小射线、超级攻击等攻击方式具有一次攻击多个对手的特性，在一些赛程比较长的比赛中，还是有不少机会的。

Omni-Node Master
银杯

取得条件：在单人游戏的10场比赛中使用8种不同的道具

奖杯说明：道具总共有12种，在领先和落后时会获得不同的道具，所以只要名次有变化，那一场比赛拿到8种不同的道具几率还是挺大的，不必刻意去刷，一般会自然取得。

Missed Me!
铜杯

取得条件：在单人游戏一场比赛中取得前三名且没有并对手的攻击命中过一次

奖杯说明：这个可能需要一点运气，选择短赛道会更容易达成。把握好超级防御的使用时机。

Not Even a Scratch
铜杯

取得条件：在单人游戏中用超级防御化解100次对手的攻击

Bumper Karts
铜杯

取得条件：在单人游戏中用超级防御累计撞击对手25次

Alien Force
铜杯

取得条件：在单人游戏中用超级防御累计撞击对手50次

Outta My Way!!!!!
银杯

取得条件：在单人游戏中用超级防御累计撞击对手100次

奖杯说明：超级防御相关的数量累积奖杯一般来说都是白金之外最后取得的奖杯。只要积极使用漂移，有更多机会使用超级防御，那么在取得其他奖杯时，化解对手攻击和撞击对手一般都能达到六七十次。最后那几十次，推荐在第一个赛事第一条赛道处刷，每次完成Blizzard Ridge赛道就退出。这一关地形比较简单，一局下来平均刷三次化解、三次撞击应该不成问题。

Get My Drift?
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次漂移距离超过500米

Kineceleration
铜杯

取得条件：加速状态保持8秒以上

奖杯说明：道具、漂移、地面的加速板都可以形成加速状态，连续有加速板的地方可以关注一下，同时手中最好有龙卷风道具。最容易完成这一条件的赛道是最后一个赛事的第一条赛道The Sludgeway，打开机关进入捷径后就有一排的加速板，如果打时机挑战模式，可确保取得的道具必然是龙卷风。

Prime Drifter
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次漂移距离超过750米

奖杯说明：500米还好，利用一些螺旋坡道的长度便可达成，但750米就不能用正常方式去思考了，我们可以选择任意一个开阔处，一个人在原地漂移，不必管对手以及逆行提示，想漂多少米都行。

Big Air
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次跳跃的滞空时间超过3秒

Way Bigger Air
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次跳跃的滞空时间超过4秒

奖杯说明：在第八项赛事第三条赛道Havoc Highway一开始有个大斜坡，从那里跳起一定可以腾空超过4秒，这两个奖杯属于必得的。

On the Right Track
银杯

取得条件：解锁所有的赛道

Showdowns Galore
银杯

取得条件：解锁所有的斗技场

奖杯说明：赛道和场地均随赛事进程逐步解锁。

Double Trouble
铜杯

取得条件：在单人游戏中累计完成10次两个连续空中特技

Triple Threat
铜杯

取得条件：在单人游戏中累计完成10次三个连续空中特技

Omni-Trickster
银杯

取得条件：在单人游戏中累计完成10次四个连续空中特技

奖杯说明：利用斜坡或跳台腾空后摇右摇杆的四个方向可以做空中特技，注意，连续输入相同方向并不算是连续特技。连续两个和三个都好说，连续四个空中特技只能在刚才说的Havoc Highway赛道的大斜坡处才有足够的高度完成，可在时间挑战模式选关完成。

Air Show
铜杯

取得条件：在单人游戏中攻击命中处在空中的敌人

Leapfrog
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次跳跃刚好超越一个对手

Absolutely Smashing
铜杯

取得条件：在单人游戏中一次跳跃刚好落到一个对手身上

奖杯说明：以上三个奖杯条件的发生机会还比较多，一般会在无意中完成。

Unstoppable!
铜杯

取得条件：在单人游戏的一场比赛中获胜且冲线时车身得于旋转状态

奖杯说明：所以旋转状态就是受攻击或冲击时失去平衡的状态。如果不想碰运气，可以在Piscciss Falls赛道处完成，此赛道终点前有一个跳台，跳起后不断做空中特技，故意失误，这样就会以旋转状态过线了。



Close Call
铜杯

取得条件：在单人游戏的一场比赛中以少于1秒的优势赢得比赛

奖杯说明：需要点小运气的奖杯，当然，在有对手紧跟的情况下可以留意一下。

Give 'Em the Slip
铜杯

取得条件：在单人游戏中以一个漂移超越一个对手

奖杯说明：比起上面几个特殊条件型的奖杯，这个条件实在太简单了。

Codon Infusion
金杯

取得条件：解锁所有的游戏角色

奖杯说明：只要8个赛事全部获得金牌就能解锁全角色了。

Kart Collector
银杯

取得条件：解锁所有的赛车

奖杯说明：除了用密码调出的赛车，还有五辆车需要完成时间挑战的指定关卡才能获得，前文中已经有详细说明。Rust Bucket对应Necrofriggen Valley赛道；Vreedle Truck对应Rubble Ramble赛道；Plasma Tank对应Tidal Tundra赛道；Plumber Ship对应Azmuth's Forge赛道；Ship对应Whirlpool Core赛道。

Galactic Racing Champion 银杯

取得条件：单人游戏中的全部8个赛事均获得前三名

Ultimate Trophy Room 金杯

取得条件：单人游戏中的全部8个赛事均获得冠军

奖杯说明：由于是以总积分论胜负的，因此一场赛事中的各条赛道并不需要都拿第一，一般1、2、3位各拿一次就差不多了，当然这样就需要一点运气，最好由不同的对手拿前三名，这样积分就分散了。如果拿了两个第1，那第三条赛道只需正常发挥，压力大大减轻。没拿到前三也不用气馁，因为刚好可以累积各种数据，或顺便完成些特殊条件奖杯。



全捷径一览



▲由开关前方的加速跳板可以飞到高处的窄道上。



▲打开机关后左侧闸门会打开，但打开的时间很短。



▲由三颗草处冲上斜坡，但要注意避开食人花。



▲此处不走左侧弯道，而是直插过去，但因为水道会降低速度，最好以漂移后的加速通过。



▲非常明显，第二个机关打开后，正前方的大闸门就会打开。



▲打开机关后，左侧会出现一座蓝色光桥。注意！再碰一次开关，光桥会消失。



▲打开机关后，右侧闸门会打开，非常明显。



▲打开机关后，右侧的石门开启，记得转向要提前一点。



▲三岔路处走中间，但是必须得是加速状态才能跳到对岸。



▲与3–2相同，也是打开第二个机关，中间的大闸门打开。



▲一开始时两团积雪前方有个跳台。



▲打开机关后，前方的路障会放下。



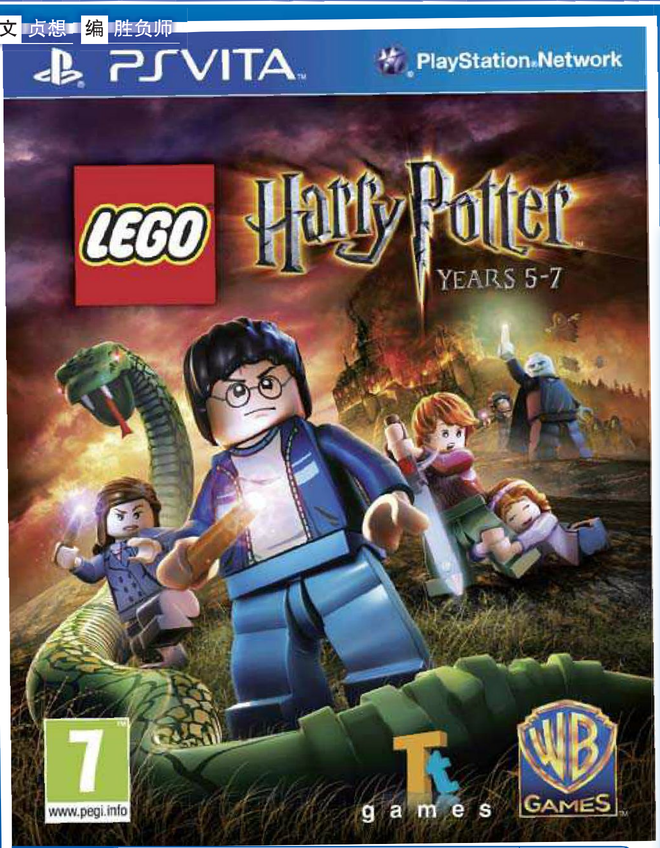
▲打开机关后右侧的路碍会放下，这里连续加速8秒以上无压力。



▲打开机关后，右侧会出现一座蓝色光桥。


▲取得白金奖杯的瞬间。

文 贞想 编 胜负师



SPG 乐高哈利·波特5-7年 游戏卡存档
LEGO Harry Potter: Years 5-7 1.2GB
Warner Bros. 2012年3月5日 美版 1人
零售版：49.99美元/下载版：39.99美元 无对应周边 对应玩家年龄：全年龄

本作是《乐高哈利·波特》系列"的第二作，和其他乐高游戏一样，游戏难度不高，没有特别困难和麻烦的奖杯，只要花些时间就可以顺利取得白金，总耗时一般在 20 小时以内，此过程轻松愉快，适合放松心情。注意本作的奖杯取得方法和 PS3 版并不是一样的，PS3 版要更加简单直接，有条件的朋友可以两作都试试。除了奖杯迷，喜欢哈利·波特的朋友也能在本作中找到亮点。

机关的解法

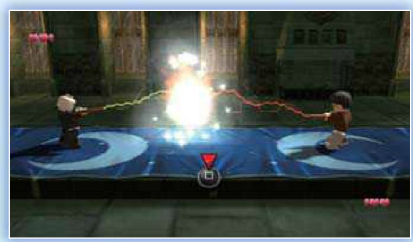
一般障碍：游戏中所有的可破坏物都可归为此类，只要用任何魔法角色的橙色魔法 REDUCTO 攻击都可以打碎，有部分需要选择橙色魔法后按□键蓄力攻击才能打碎。

红色物体：游戏中有些关卡会出现一些特殊的物体呈暗红色，比如说暗红色的锁，暗红色的花，以及暗红色的乐高积木，一般角色接近这类物体没任何反应，暗红色的积木可以选中但无法拼接。这类机关只有依靠黑魔法角色才能破解，这也是惟一一个在流程中不要求解开的机关了。只要是食死徒都拥有黑魔法，该类角色在通关后最先可以解锁的是汤姆·里德尔（Tom Riddle），在大厅 2 楼右侧的黑板处花 500000 元解锁。

透明物体：此类物体在流程中呈透明状，需要使用眼镜后才现形，流程中需要拼好特定的物体才可以使用眼镜，不过通关后可以选择角色卢娜（Luna），她的特殊能力就是眼镜，通关后寻宝之旅的必带人物了。

荆棘：游戏中很多物体被荆棘包围，只要是魔法角色使用绿魔法 LUMOS 后就可以让荆棘退去，很多角色都拥有此项魔法，注意此魔法按□发射的魔法弹可以让敌人暂时失明，但不具备退荆棘的效果，要退荆棘需要按○键使用，效果为举起魔杖照亮。

乐高火焰：游戏中的乐高火焰有些是需要特定的道具才能熄灭，但这类道具往往在火焰旁边，只要使用对应的能力解开机关就可使用；一般的乐高火焰，用魔法角色的蓝魔法 AGUAMENTI 也就是水魔法就可以熄灭。



粉色石板：正方形的粉色石板，这是只有赫敏（Hermione）才能解开的机关了。

四格石板：正方形的石板分为四格，根据上面的花纹不同又分为两类，蛇形花纹的要会蛇语的角色才能解开，如哈利（Harry Potter）、伏地魔（Voldemort）、汤姆·里德尔（Tom Riddle）等；上面有星星、月亮等图案的石板用赫敏（Hermione）、邓布利多（Dumbledore）等角色可以解开。

红色门把手：有些物体上有门把手，红色的只要用力量型角色都可以拉开，比如说海格（HAGRID）、哈利的表哥达利（DALY）等，白色的任何人都可以。

水管：透明的蓝色水管，只要使用有宠物或会变形术的角色，放出宠物或变成动物就可以爬进水管了，此类角色很多，如赫敏、麦格教授等。

灯：该机关就是把一个灯的光吸走，然后转移到另一个灯上，可以转移的灯周围有蓝光，非常好认。这就要使用拥有熄灯器的角色了，如邓布利多。



传送圈：地上的黄圈，在黄圈里按住○键就可以传说到另外一个黄圈里，只要是魔法角色都可以。

保险柜：这类机关很少，只要是精灵都可以开保险柜。

魔法箱：标有 W 字母的魔法箱，只有韦斯莱家族的成员可以使用，如罗恩（RON WEASLEY）、金妮（GINNY WEASLEY）、乔治（GEORGE WEASLEY）、弗雷德（FRED WEASLEY）等，但如果标有黑色 W 的魔法箱就只有乔治或弗雷德可以打开了，不过这种魔法箱，收集之旅只有一个。

挖掘：流程中有些地方可以看见一些东西埋在土里，可以挖掘的地方往往都有爪印提示，只要让带宠物的角色或者会变形术的角色都可以挖掘。

红色墙壁：这种墙壁出现次数不多，只要使用魔法角色用魔法在墙壁上划出相应图案即可，很简单。

白金路线

1. 本作一共 41 个奖杯，没有隐藏奖杯，要求打过全部魔法俱乐部的全部对手、收集游戏的全部隐藏要素；

2. 其他奖杯要求是要选择特定的人物及魔法打倒特定的对手，不过一些收集要素要用到特殊能力才能拿到，第一遍流程由于人物不全，所以不必强求，快速通关即可；

3. 通关后在自由模式里选择拥有相应能力的角色逐个收集即可，这也是乐高系列的传统游戏顺序了。

奖杯总数	41	铜杯	22	银杯	15	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	15~20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

All Finished! 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Student Category Duelling Champion 铜杯

取得条件：击败所有Student Duelling里的对手

Open Category Duelling Champion 铜杯

取得条件：击败所有Open Duelling里的对手

Dumbledore's Army Category Duelling Champion
铜杯

取得条件：击败所有Dumbledore's Army Duelling里的对手

Hogwarts Category Duelling Champion
铜杯

取得条件：击败所有Hogwarts Duelling里的对手

Phoenix Category Duelling Champion
铜杯

取得条件：击败所有Order of the Phoenix Duelling里的对手

Ministry of Magic Category Duelling Champion
铜杯

取得条件：击败所有Ministry of Magic Duelling里的对手

Death Eater Category Duelling Champion
铜杯

取得条件：击败所有Death Eater Duelling的对手

Bonus Category Duelling Champion
银杯

取得条件：击败所有Bonus Duelling里的对手

Master Dueller
金杯

取得条件：击败所有魔法决斗俱乐部的对手

奖杯说明：魔法俱乐部的位置在游戏大厅的二楼左侧的那块黑板，随流程解锁。打过Student Duelling的所有对手后可以解锁Open Duelling；打过Dumbledore's Army Duelling的所有对手可以解锁Hogwarts Duelling；打过Order of the Phoenix Duelling的所有对手可以解锁Ministry of Magic Duelling和Bonus Duelling。魔法俱乐部的战斗全是魔法决斗战，操作很简单，按□键是发射魔法，但一般对手都会弹开你的魔法，所以主要战法就是不停的按×键弹返对手的魔法，如果对手也弹返的话就和他一直弹，最终他还是会中招的。注意按×键时机不要太早，否则魔法会被弹飞。如果对手是使用特殊魔法，如白色、黄色、紫色魔法，那把这些魔法弹回去击中对手后可蹭其硬直按□连续攻击，可以打三四下。总之此模式很简单，就是单纯费时而已，通过全部魔法战可以解锁以上9个奖杯。



The End
金杯

取得条件：游戏完成度100%

奖杯说明：要游戏完成度达到100%，那就要收集游戏中的全部收集要素、解开全部角色并通关。

Order of the Phoenix Trophy
银杯

取得条件：完成关卡“凤凰社”

Half-Blood Prince Trophy
银杯

取得条件：完成关卡“混血王子”

Deathly Hallows - Part 1 Trophy
银杯

取得条件：完成关卡“死亡圣器 上”

Deathly Hallows - Part 2 Trophy
银杯

取得条件：完成关卡“死亡圣器 下”

奖杯说明：以上4个为剧情奖杯，通关过程中自动解开。

Bricked!
银杯

取得条件：收集游戏中的全部红色积木

奖杯说明：游戏基本每个关卡都有一个红色积木，位置比较隐秘，但绝大多数只要通关后把游戏中的有特殊能力的角色每种带上一个，仔细搜索都不难找到。惟一特殊的就是凤凰社第一关的红色积木，这个积木的位置是本关第一个场景游乐园的沙地上，取得方法和角色能力无关，只要把游乐园的5个游乐设施滑梯、秋千、转椅、弹簧鸭子、蹦床各玩上一遍，这个积木就会出现。其中秋千一定要荡到最高点，转椅转到最快才算数，同时达到上述条件还可以解开奖杯“Playtime”。由于游戏缺乏提示所以有些麻烦，算是惟一有难度的收集吧。

Complete Collection
银杯

取得条件：收集游戏中的全部角色

奖杯说明：角色的出现条件有3种。第一，故事模式每过一关都会解锁一定数量的角色；第二，关卡中有一种脸型徽章，每拿到一个解锁一个角色，这些徽章的取得方法同样也是大部分靠特殊角色的特殊能力去解开，少部分隐藏在场景的物体里，只要习惯将场景的可破坏物全部打破就不会遗漏；第三，就是魔法决斗俱乐部每通过一个类别都可以解锁一个人物。解锁的人物有大部分还需要去大厅2楼花钱购买才算是收集到。

Shield Charm Master
铜杯

取得条件：无伤通过任意一个魔法决斗俱乐部的魔法决斗战

The Best Offense is a Strong Defense
银杯

取得条件：只使用弹返战胜一个魔法俱乐部的对手

奖杯说明：全程只按×键返弹对手魔法，别按□键即可。

Niceties Must be Observed
金杯

取得条件：无伤战胜伏地魔

奖杯说明：很简单的一个金杯。最后一关要和伏地魔打很多场，不过只要和伏地魔的任何一场魔法战无伤胜利即可，多用弹返，无伤不难。

I sad, bow!
铜杯

取得条件：在魔法俱乐部的决斗战中选择伏地魔战胜哈利·波特

奖杯说明：首先要解锁并购买伏地魔（1000000元），然后在大厅一楼的坩埚处将操作角色换成伏地魔，选择魔法俱乐部的Dumbledore's Army Duelling，只要将此模式的所有角色搞定，最后一个角色就是哈利·波特，用伏地魔击败他，奖杯就入手。

Richer by the Galleon
铜杯

取得条件：取得1千万元

This is Knuts!
铜杯

取得条件：取得1亿元

奖杯说明：游戏中的货币就是散落在场景中以及破话物品所得到的螺丝钉，分三种颜色，金色、银色、蓝色，其中蓝色是1000元，如果按正常途径，要取得1亿元几乎不可能，所以就要用到秘籍了。游戏的秘籍是通过收集红色积木解锁的，要取得1亿元就要用到取得螺丝钉数2倍、4倍、6倍、8倍、10倍这几个秘籍了。这几个秘籍是可以叠加的，如果全开那取得螺丝钉数就是3840倍，那1亿元也就是一会儿的事了，不过这些秘籍解锁是需要钱的，2倍、4倍、6倍、8倍、10倍分别是100000、300000、800000、4000000、20000000。2倍的红色积木就是凤凰社第一关那块，不需要任何特殊能力就可以取得，然后开上2倍螺丝钉，通关游戏的故事模式，可以拿到60至80万的钱，这样就可以解开4倍或6倍，接下来刷钱就效率多了，不过开了秘籍要快速赚钱还是推荐魔法俱乐部的决斗战，每击败一个对手随类别递增，Student Duelling击败一人得1000元，Bonus Duelling击败一人得8000元。反正俱乐部是都要打的，不如边打边赚钱，比流程效率多了。开了所有秘籍，打一个Bonus Duelling的对手就可以拿到1500多万！

Know Your Enemy
铜杯

取得条件：击败游戏中所有种类的敌人

奖杯说明：算剧情奖杯，通关过程中必定会遇见所有的敌人。

Creature Confusion
铜杯

取得条件：让两个敌人自相残杀

奖杯说明：推荐选择混血王子的最后一关，洞穴内的阴尸体都是几个一起出现的，只要对其中一个使用黄色魔法IMPERIUS即可。

Blind as a Basilisk
铜杯

取得条件：对任何敌人使用一次LUMOS魔法

Kitted Out
银杯

取得条件：收集全部的魔法帽子

奖杯说明：魔法帽子也是游戏的收集要素之一，每关有多少个在选关画面都能见，同样是用不同角色解开不同机关，没什么难度。惟一一个要注意的就是“死亡圣器 上”的关卡2-2，也就是取得格兰芬多剑以后，由水里上来，有一个魔法帽子被冻在冰块里，旁边有个火堆，本作是没有火魔法的，想解锁用火魔法的人物再来取得这个帽子的朋友就别想了，要取得这个帽子就要把本关的

那个铁甲蜘蛛引到火堆的正面，引诱它喷火点燃火堆才能融化冰块。

Put me down!
铜杯

取得条件： 对任何一个敌人使用一次Levicorpus魔法

Bellatrix Beaten
银杯

取得条件： 在最终决战里使用Molly Weasley无伤击败 Bellatrix

奖杯说明： 这个游戏还是比较遵照原著的，最后一关故事模式和Bellatrix战斗的就是Molly Weasley,，只要在魔法决斗战里无伤干掉对手就可以了，如果故事模式没拿到，也可以解锁了Molly Weasley，再重打本关即可。

A Siriusly cold Dish
铜杯

取得条件： 用小天狼星布莱克在魔法决斗俱乐部中击败Bellatrix

奖杯说明： 注意Bellatrix出现在Death Eater Duelling中。

Kreacher Confusion
铜杯

取得条件： 在Grimmauld Place对着玻璃后面的Kreacher使用IMPERIUS魔法

奖杯说明： Grimmauld Place也就是凤凰社的关卡3-1。

Playtime
铜杯

取得条件： 玩过游乐场里的所有游戏

奖杯说明： 在取得第一块红色积木的同时可以解开这个奖杯。

Too True
铜杯

取得条件： 任意一关把螺丝槽填满

奖杯说明： 每关画面正上方都有个螺丝槽，只要取得一定数量的小螺丝钉就可以把该槽注满并呈此持续闪烁状态，说白了就是每关要求的金钱数。任意一关注满这个螺丝槽就可以拿到奖杯了，凤凰社的关卡就算不开倍率也比较容易达成。

Falling to Pieces
铜杯

取得条件： 任意一个拼图失败6次以上

奖杯说明： 凤凰社的关卡3-1有一处流程需要完成布莱克的拼图才能拿到过关道具，所以不会错过，故意失败6次以上即可，也就是说不能在6步以内完成拼图。

The Enemy Within
铜杯

取得条件： 使用食死徒在游戏大厅将任意一个角色悬挂

奖杯说明： 只要解锁了角色Death Eater，对大厅的那些走来走去的NPC使用一次紫魔法Levicorpus即可。

Trans-figure-ation
铜杯

取得条件： 自定义一个角色

奖杯说明： 大厅右下角衣柜那里可自定义角色，进入自定义界面就退出即可获得。

Well Done Draco
银杯

取得条件： 选择Draco在魔法俱乐部击败Dumbledore

奖杯说明： Dumbledore出现在Bonus Duelling，购买并选择Draco击败他即可。

Beat the Parents
银杯

取得条件： 用自定义角色在魔法俱乐部的决斗战中击败Lily and James Potter i

奖杯说明： 哈利的父母出现在决斗战中的Order of the Phoenix Duelling，选自定义角色分别和他们战斗一次并获胜即可。

Suits You!
铜杯

取得条件： 使用西装伏地魔在魔法决斗俱乐部内干掉Arthur Weasley

奖杯说明： 西装伏地魔是在决斗俱乐部内干掉Death Eater Duelling中的所有对手后解锁的，而Arthur Weasley则出现在Ministry of Magic Duelling。

Infer Inferi are Inferior
银杯

取得条件： 使用邓布利多干掉一定数量的阴尸

奖杯说明： 在混血王子最后一关会用邓布利多，不停干掉阴尸就可以获得此奖杯，基本属于剧情中必定得到的奖杯。

Draco's Disco
银杯

取得条件： 使用Draco Malfoy对任意角色使用魔法 Tarantallegra

奖杯说明： 这是一个会造成一定困扰的奖杯，Tarantallegra这个魔法是不能直接选择的，正确的使用方法是选择红色魔法Obliviate后，按住□键蓄力，然后按L或者R就可以选择一些特殊魔法了，其中就有Tarantallegra，只要对大厅内任一角色使用一次就可以拿到这个银杯了。



CERO B

文 GALL　编 胜负师

AVG	小小克星 修改版		游戏卡存档
	リトルバスターズ!Converted Edition		3234MB
	Prototype	2012年3月22日	日版	1人
	零售版：5800日元/下载版：5000日元	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

熟悉GAL GAME的玩家对于Key社的名作《小小克星》应该不会陌生，虽然本作也是学园恋爱式的文字冒险游戏，但其中散发的青春与友情却更打动人。PSV移植版以加入了新角色的最终修改版为蓝本，提升了分辨率和画面质量，并对应触控机能，曾为玩家津津乐道的丰富的迷你游戏均有按键和触屏两种操作方式。除了原作FANS，本作对于奖杯迷也同样具有吸引力，照着下文攻略的话，白金可谓手到擒来。

白金路线

1. 先在一般设定中将第一项设为“既读无视”，文字表示速度调成“一括”，然后只要按住R住就是超高速快进了。

2. 本作中的迷你游戏只和特定奖杯有关，与主线剧情、角色好感度无关，在取得相关奖杯之后，可以把对战和野球都设成OFF，如果接的是中途的存档，那么在遇到对斗时可以选第二项休息跳过，野球也可以按START选跳过，可以节省时间，而且能力值同样会上升。

3. 按照下面角色攻略推荐的顺序来打即可，铃的路线中最好能够额外完成特殊条件型的奖杯，注意看提示。由于奖杯没有全CG要求，坏结局可以不用玩。

4. 一开始可能因为对系统不熟悉，特殊条件奖杯可能会遗漏，可在完成各角色结局之后再回过头来补。

奖杯总数	28	铜杯	9	银杯	13	金杯	5	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	10~12小时
在线奖杯	0
最少通关次数	13
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



コンプリ-ト
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

チ-ム名は…リトルバスタ-ズだ
铜杯

取得条件：看过开场动画

幸せスパイラル
银杯

取得条件：达成神北小球真结局

誰も悪くない世界
银杯

取得条件：达成三枝叶留佳真结局

早く、来ないかな
银杯

取得条件：达成来ヶ谷唯湖真结局

恋してる、って方の、好きだ
铜杯

取得条件：达成来ヶ谷唯湖另一个结局

齿车への宣言
银杯

取得条件：达成能美クドリャフカ真结局

舍てられない『きもち』
铜杯

取得条件：达成能美クドリャフカ另一个结局

白鸟は哀しからずや空の青
银杯

取得条件：达成西园美鱼真结局

もう一度、违う日々へ
铜杯

取得条件：达成枣铃普通结局



弱いままは嫌だ
银杯

取得条件：达成枣铃真结局

『ここに、いるよ』
银杯

取得条件：达成世濑川佐々美真结局

みんなに、めりがとう
银杯

取得条件：达成二木佳奈多真结局

青春を驱け拔けろ
银杯

取得条件：达成朱鹭户沙耶真结局

リトルバスタ-ズ！
金杯

取得条件：达成主线真结局

奖杯说明：铃真结局达成后，标题画面会出现Refrain选项，按照攻略来打，即可完成リトルバスタ-ズ！的主线真结局。

仆の大切な铃
铜杯

取得条件：达成Refrain结局

リトルバスタ-ズ！Converted Edition
金杯

取得条件：全人物结局完成

筋肉いぇいいぇ-い！！
银杯

取得条件：达成筋肉结局

学园革命スクレボ
银杯

取得条件：达成スクレボ结局

奖杯说明：需要沙耶发动エクスタシ-モ-ド模式后方可达成。



仆たちの胜利！
金杯

取得条件：在棒球比赛中获胜

奖杯说明：必须开启棒球迷你游戏，经过训练，提升队友的能力，之后在5月26日会发生比赛事件，利用S/L获胜即可。

完璧な配膳！
金杯

取得条件：配膳迷你游戏达到45分

奖杯说明：铃路线的5月18日会遇到配膳迷你游戏，开始游戏前记得存一下档。按照右上角的三种样板，当盘中食物与样板图完全相同时就点一下餐盘，就能获得1分，盘中的食物多了或是少了都不能得分。由于配膳速度快得惊人，光靠自己的反应要达成45分还是相当有难度的，好在游戏中只要按下△键是可以暂停的，不断依靠“暂停后看清已经完成的食物，点击得分后马上再暂停”的方法，一般试上两三次便可入手这个金杯。

マスク·ザ·斉藤参战！
铜杯

取得条件：对战排名模式中マスク·ザ·斉藤登场

奖杯说明：理树一开始会排在第1位，剧情过后会落到第7位，只要重新打回第1位，面具男就会登场。

科学部部队参战！
铜杯

取得条件：对战排名模式美鱼登场

奖杯说明：完成美鱼结局和Refrain后，在下一周目的中盘美鱼会自动加入对战中来。

真の最强への道
铜杯

取得条件：在没有打败マスク·ザ·斉藤的情况下在对战排名模式中获得第1位

奖杯说明：在5月26日时会有最终排名，此时排在第1位才会获得奖杯。可利用S/L确保胜利。

仆が『最强』だ！
金杯

取得条件：在打败マスク·ザ·斉藤的情况下在对战排名模式中获得第1位

奖杯说明：这个奖杯有些麻烦，要和上一个奖杯分两次获得。首先在降到第7位后，每次战斗前都要存档，确保每一战都挑战比自己高两位的对手，这样在三场战斗之后就能重回第一，让齐藤尽早出现。之后的每场战斗都要确保齐藤挑战比他高两位的对手，让他能尽快冲到第3位，获得挑战第1位的资格。由于面具男的能力值高得惊人，要战胜他手中得有一些强力的道具辅助，在“真人と游ぶ”中获得的リストウエイト就很不错，有机会获得两个，如果能与恭介换得学园革命スクレボ４卷、五卷，那就更好了。最后与面具男战斗前SAVE一下，运气不好的话就不断读档。

最高に气持ちいい…
银杯

取得条件：沙耶エクスタシ-模式发动

奖杯说明：在每一层迷宫的特定地点进行一些愚蠢的行动，多死上几次，以便看到特殊台词，这样在决战前沙耶就能发动エクスタシ-模式了。



さらば、谜の生命体
银杯

取得条件：铃挑战谜之生命体完全胜利

奖杯说明：谜之生命体有三种形态，鹰、狼和熊，一种形态会在18、19、20日连续三个晚上出现，20日是一场二连战，完全击败谜之生命体要分三次来完成，试验证明不必开三周目，但是至少要在18日晚上存一个档，在20日获胜之后读取存档，那谜之生命体就会变成下一个形态。在18日晚上选择“默って成り行きを见守る”，铃就会率先挑战谜之生命体，失败的话就会由别人顶上。奖杯要求必须由铃打败谜之生命体，乌鸦和狼形态仅依靠S/L碰运气也可以战斗，但是熊的能力值太高，需要在“真人と游ぶ”中拿到道具リストウエイト，之后再在对战时不断读档，直至在对战机会中反复刷到和铃交换道具，把リストウエイト换给她，再依靠S/L就能战胜熊了。

河原の记念撮影
铜杯

取得条件：得到リトルバスタ-ズ集合写真

奖杯说明：在棒球比赛获胜后自动取得。

角色完美攻略

本攻略以全CG、全结局为目标，只拿奖杯的同学有些BAD END可以不用管，带※符号的选项如果没有出现请不必在意。

铃 普通结局

注：棒球设为OFF，格斗设为ON，这一遍要做的额外工作有配膳小游戏45分以上、在没有打败マスク・ザ・齐藤的情况下在对战排名模式中获得第1位。

5月14日
声をかける
よくない
よくない
よくない
よくない
5月15日
☆迷你游戏
贷す
探しにいく
しばらく见守る
★野球练习
◇対战
别のノートで代用
5月16日
铃を追う
しばらく见守る
◇対战
先を急ぐ
◇対战
引き受ける
巻き入まれる
★野球练习
终りにする
★野球练习
见つけるのを手伝う
◇対战
5月17日
探してみる
◇対战
默ってみてる
铃を追う
しばらく见守る
◇対战
屋上に行く
★野球练习
★野球练习
◇対战
5月18日
仆
西园さん
☆迷你游戏(配膳)
◇対战
中庭に残る
何讯いてたの?
西园さん
ジュースを买いに行く
引き受ける
(敌意を感じた)
★野球练习
★野球练习
やめさせる
5月19日
铃を探す
しばらく见守る
やっぱり气になる
首をつっこむ
中庭
★野球练习
终りにする
手传う
5月20日
いく
※探す(さすらう)
恭介
ベーシックなドーナツ
5月21日
※しっかり读む
ジュースを买いに行く
探してみる
善意
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
铃
5月22日
呼びにいく
教室に弃る
●SAVE 01
中庭に行く
※谏言を谕す
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇対战
クドに额いた
いく
5月23日
クドに话しかける
话を进める
●SAVE 02
手伝い续ける
☆迷你游戏
真人と游ぶ
★野球练习
练习に集中する
※そんな目で见续ける
恭介たちと食べる
おかわりする
恭介の部屋に行く
みんなを呼ぶ
5月24日
真人と游ぶ
猫を探してみる
练习に集中
◇対战
铃
クド
5月25日 Fri
铃に相谈
(※やめる)
(※潜む)
断る
★野球练习
终りにする or 练习を续ける
(※エイリアン)
(※ウサギ)
5月26日
※野球练习选择ON的情况下发生比赛
5月27日
また晴れの日にすればいいんじゃないかな
励ます
举手する
■铃 通常END
获得奖杯：もう一度、违う日々へ

小球

注：之后的角色攻略中，格斗和棒球小游戏都可以选OFF或不打，以节省时间，攻略铃的真结局时再开启即可。

●读取 SAVE 02
やめさせる
◇対战
●SAVE 03
屋上にいく
ジュースを买いに行く
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
恭介たちと食べる
やめておく
恭介の部屋にいく
みんなを呼ぶ
5月24日
ジュースを买いに行く
手传う
教室に弃る
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇対战
小球
クド
5月25日
これで决定
断る
★野球练习
终りにする
5月26日
★野球试合
5月27日 Sun
●SAVE 04
また晴れの日にすればいいんじゃないかな?
屋上に行く
恭介にメールを出す
ネットを探す
直す
梦について讯く
来ヶ谷さんに讯く
真正面から向き合わなきゃいけない
■神北小球 TURE END
取得奖杯：幸せスパイラル

能美

●读取 SAVE 04
何物持ちしようか?
铃の
叶留佳さんと西园さん
昨日の疑问を调べる
●SAVE 05
今、应えたい
归るべきだ、と言おう
■能美クドリャフカ TURE END
取得奖杯：齿车への宣言
●读取 SAVE 05
应えてしまっていいんだろうか
归らないで欲しい、と言おう
■能美クドリャフカ BAD END
Refrain后
●读取 SAVE 05
应えてしまっていいんだろうか
クド自身はどうしたいのか闻こう
购买
言语学の书棚を见る
■能美クドリャフカ TURE END2
取得奖杯：舍てられない「きもち」

叶留佳

●读取 SAVE 01
学食に行く
先に行く
叶留佳さん
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇対战
クドに首を振った
いく
5月23日
教室に入る
话を进める
やめさせる
◇対战
学食に行く
手传う
ジュースを买いに行く
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
恭介たちと食べる
やめておく
恭介の部屋に行く
みんなを呼ぶ
5月24日
ジュースを买いに行く
见送る
猫を探して见る
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇対战
叶留佳
美鱼
5月25日
これで决定
断る
★野球练习
终りにする or 练习を续ける
5月26日
★野球试合
5月28日 Mon
中庭の自动贩卖机
どうしたのか讯く
委员会室へ向かう
本当か讯く
确认する
叶留佳さん探しを续行する
名簿で见たと答える
うん
わかりました
いいと思う
ブルーベリーとか
条件をのむ
●SAVE 06
谛めない
■叶留佳 TURE END
取得奖杯：谁も恶くない世界
●读取 SAVE 06
谛める
望む
■叶留佳 BAD END

美鱼

●读取 SAVE 03
中庭にいく
真人と游ぶ
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
话しかける
今日は休む
5月24日
ジュースを买いに行く
见送る
中庭にいく
教室に弃る
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇対战
美鱼
小球
5月25日
これで决定
断る
★野球练习
终わりにする
5月26日
★野球试合
5月27日
また晴れの日にすればいいんじゃないかな
5月28日
中庭にいく

クド
小球
铃
恭介
真人
美鸟
善意
■美鱼 TURE END
取得奖杯:白鸟は哀しからずや空の青

来ヶ谷

●读取 SAVE 01
里庭にいく
耳を澄ませてみる
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇对战
クドに首を振った
いく
5月23日
教室に入る
话を进める
やめさせる
◇对战
学食に行く
断る
ジュ－スを买いに行く
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
※ 扫除する
恭介たちと食べる
やめておく
恭介の部屋に行く
みんなを呼ぶ
5月24日
ジュ－スを买いに行く
见送る
教室に弃る
★野球练习
何を话しているか闻きにいく
◇对战
来ヶ谷
クド
5月25日
これで决定
断る
★野球练习
终りにする or 练习を续ける
5月26日
★野球试合
5月28日
话さない
しらを切る
クド
美鱼
小球
恭介
めえて前
● SAVE 07
それでも…
■来ヶ谷 TRUE END

取得奖杯:早く、来ないかな
Refrain 后
●读取 SAVE 07
それでも…
※CG 回收可能
※3 回目以上时选择新增选项
(その名前を覚えている)
■来ヶ谷 END2
取得奖杯:恋してる、っての方の、好きだ

铃 真结局

注:棒球和格斗都设为ON,这一過要做的额外工作是在打败マスク・ザ・斉藤的情况下在对战排名模式中获得第1位、棒球比赛胜利、铃打败鹰和狼形态的谜之生命体。18日晚打鹰之前留一个存档,19日打败一次鹰,20日打败两次鹰之后随便存一个档,再读18日的档回来打狼。熊的话推荐达成铃真结局后开新档,不必在意角色好感度什么的,见到"真人と游ぶ"就选,以尽快获得强力道具リストウェイト,在有对战机会时存档,反复刷直到与铃交换道具,再把强力道具换给她,这样就有较大机会战胜熊了。

5月14日
しばらく见守る
よくない
よくない
よくない
よくない
5月15日
☆迷你游戏
贷さない
探しにいく
声をかける
★野球练习
◇对战
别のノ－トで代用
5月16日
铃を追う
声をかける
◇对战
先を急ぐ
◇对战
自分で行ってもらう
★野球练习
终わりにする
★野球练习
めまり关わらないでおく
◇对战
5月17日
ない
やつぱり止める
铃を追う
声をかける
◇对战
屋上にいかない
★野球练习
★野球练习
◇对战
5月18日
☆迷你游戏
◇对战
学食に弃る
真人と游ぶ
(敌意を感じた)
★野球练习
★野球练习
默つて成り行きを见守る
◇铃挑战谜之生命体
5月19日
铃を探す
声をかける
真人と游ぶ
大人しく过ごす
★野球练习
宿题が…
5月20日
いく
恭介
ふわふわストロベリ－ド－ナツ
5月21日
※ しつかり读む
真人と游ぶ
★野球练习
终わりにする
铃
5月22日
真人と游ぶ
里庭に行く
谜语を谕す
★野球练习
练习に集中
いく
5月23日
话を进める
● SAVE 08
手传い续ける
☆迷你游戏
ジュ－スを买いに行く
★野球练习
练习に集中
そんな目で见续ける
扫除する
话しかける
见守る
恭介の部屋にいく
みんなを呼ぶ
5月24日
真人と游ぶ
猫を探してみる
★野球练习
练习に集中
止めない
◇对战
铃
小球
5月25日
铃に相谈
潜む
断る
★野球练习
终わりにする or 练习を续ける

ウサギ
ジョ－
5月26日
※ 野球练习选择 ON 的情况下发生比赛(胜利)
取得奖杯:河原の记念撮影
励ます
举手する
中庭
いく
■铃 TRUE END
※ED 后
これからは强く生きる
取得奖杯:弱いままは嫌だ
※ 标题画面追加 Refrain 选项

Refrain

标题画面选择 Refrain
5月21日
头を使つて
5月23日
讯く
5月24日
讯いてみる
怪我をしていることを思い出したから
铃を连れて逃げる
■铃 普通 END2

※ED 后
よくない
冷静になる
枝を折る
后回しにする
何物を调べてもらう
何かを考える
恭介を助ける
■リトルバスタ－ズ真结局
取得奖杯:リトルバスタ－ズ!

上面这个 END 后
重回标题画面选 Refrain
5月21日
头を使つて
5月23日
讯く
5月24日
讯いてみる
怪我をしていることを思い出したから
铃を连れて逃げる
うん
よくない
冷静になる
枝を折る
后回しにする
何物を调べてもらう
何かを考える
恭介を助ける
※ 铃的 CG 回收
END
取得奖杯:仆の大切な铃

佐々美

注:此后的各角色棒球和格斗都可选择 OFF 或是跳过不打。
Refrain 后
●读取 SAVE 08
やめさせる
断る
ジュ－スを买いに行く
★野球练习
练习に集中
★野球练习
练习
★野球练习
放つておく
学食に急ぐ
やめておく
恭介の部屋にいく
みんなを呼ぶ
5月24日
真人と游ぶ
教室に弃る
★野球练习
练习に集中
止める
小球
美鱼
5月25日
铃に相谈
潜む
助けてもらう
★野球练习
终わりにする
エイリアン
ジョ－
5月26日 Sat
★野球试合
10月23日
ほつぺたをぐりぐりされた
モンペチ



无言でモンペチを差し出す
媚に行く
クド
● SAVE 09
そばにいる
仆だって…
■佐々美 END
取得奖杯：「ここにいるよ」
看过上面的 END 后
●读取 SAVE 09
そっとしておく
その答えは他にめる
■佐々美 END2

佳奈多

Refrain 后
5月14日
声をかける
いい
いい
いい
いい
5月15日
☆迷你游戏
贷す
探しにいく
しばらく见守る
★野球练习
◇对战
● SAVE 10
別のノートで代用
5月16日
铃を追う
しばらく见守る
◇对战
先を急ぐ
◇对战
引き受ける
巻き入まれる
★野球练习
终りにする
见つけるのを手传う
◇对战
5月17日
探してみる
◇对战(ない or さすらう)
默ってみてる
铃を追う
しばらく见守る
◇对战
屋上にいく
★野球练习
★野球练习
◇对战
5月18日
仆
小球さん
☆迷你游戏
◇对战
学食に弃る
そろそろ行こうか
真人と游ぶ
好意を感じた
★野球练习
★野球练习
やめさせる
5月19日
放っておく
やっぱり气になる
★野球练习
表に出る
手传う
首をつっこむ
手传う
5月20日
いく
真人
チョコストライプのドーナツ
5月21日
经く读む
外の空気を吸いに行く
★野球练习
终わりにする
叶留佳
5月22日
例のやつが出た!
教室に弃る
里庭に行く
恭介を追う
★野球练习
练习に集中
クドに首を振った
いく
5月23日
クドに话しかける
学食に行く
手传う
ジュースを买いに行く
练习に集中
★野球练习
练习
★野球练习
扫除する
学食に急ぐ
やめておく
恭介の部屋にいく
みんなを呼ぶ
5月24日
ジュースを买いに行く
见送る
猫を探してみる
★野球练习
练习に集中
★野球练习
叶留佳
クド
5月25日
これで决定
廊下を走り抜ける
断る
终わりにする
ウサギ
エイリアン
5月28日
手传う
寮会の手传いをする
出て行かない
出て行かない
呼ばない
映画チケット
ピクルスについて讯く
好きだから
■佳奈多 END
取得奖杯：みんなに、めりがとう

沙耶

注：沙耶路线最特别的地方是需要走迷宫，移动时十字键左、右为转向，上、下为前进和后退。基本上把地图走一遍，总能找到出路，外加下文中会有提示。
●读取 SAVE 10
取りに行く
校舍に弃る
5月16日
助けを乞う
★野球练习
终りにする
よくない
ピラミッド
5月17日
ない
默ってみてる
★射击游戏选 OFF
舍てない
5月18日
默っている
★野球练习
好き
恭介
■地下一阶
仆
■地下二阶
右に回す
5月19日
乐しいと感じる时もめる
■地下三阶
大人しくやる
ぐー
■地下四阶
部屋の外をを调べてみる
5月20日
朱鷺户さんと过ごしたい
どんな男がタイプか讯く
チョコストライプのドーナツ
■地下五阶ダンジョン
龙を水细工で再现する
さらに顽张る
さらに顽张る
■地下六阶ダンジョン
この阶のマップを见直す
王
※找到新的出路后前往右下方的房间
この部屋の棺を开ける
ミイラを探す
5月21日
※轻く读む
クド
クド
仆と恭介は交际中
真人
终わりにする
5月22日
言う
里庭にいく
恭介を追う
手を握る
■地下七阶
腕に触れてみる
头を抚でてみる
※在地图内侧走一个8字
■地下八阶
※以地图最右下角为目标
5月23日
■地下八阶ダンジョン
※以地图最右下角为目标
击つ
※把地图基本走完

★射击游戏选 OFF
※接下来的攻略过程中因剧情需要可能会 GAME OVER 很多次，死后选 REPLAY 即可
床を调べる
后ろの黑板を调べる
■地下一阶
※以分岐点左上方的房间为目标
引つ张る
※左、真ん中、右，三个选择各择一次(死三次)
理树くんの意见を讯く
■地下二阶
理树くんの意见を讯く
试してみる
※在正中的房间死两次后，再次来到正中的房间
宙を飞ぶ
■地下三阶
飞び退く
※由下方移动遇到石像铳で应战 or 飞び退く
石造にのぼる
■地下4阶
※向左上第三个房间移动，在被水溺死之后进入温泉房间
汤に入る
でも入る
※再次进入刚才被溺的房间，脱出后进入温泉房间
■地下五阶ダンジョン
※前往最右上方的房间
确かめる
※由左边绕到右上方的另一个房间
别の方法を探す
※回到最右上方的房间
服を脱ぐ
パンツまで脱ぐ
※回到有龙像的房间
■地下六阶
※在两个有棺木的房间交替移动
移动
この部屋の棺を开ける
■地下七阶
※写个8字后死亡
理树くんの意见を讯く
※写个5字后死亡
■地下八阶
※一直向右下方移动

●选择新游戏
5月14日
声をかける
いい
いい
いい
いい
5月15日
贷さない
放っておく
取りにいく
校舍に弃る
5月16日
自力で上がる
终わりにする
よくない
5月17日
● SAVE 11
取る
ない
やっぱり止める
■沙耶 TURE END
取得奖杯：青春を驱け抜けろ

●读取 SAVE 11
取らない
ない
やっぱり止める
■沙耶 BAD END

学园革命スクレボ

注：这结局比较特殊，要不断做出自杀等愚蠢行动，直至出现特殊台词。而且需要完成沙耶 END 才能攻略，如果没有达成エクスタシー模式，重玩的话也要先玩沙耶 END 才能开始攻略这一结局，因此最好就是一次过，多 SAVE 吧！
5月14日
声をかける
いい
いい
いい
いい
5月15日
☆迷你游戏
贷す
探しにいく



しばらく見守る
★野球练习
◇対战
取りに行く
校舎に弃る
5月16日
助けを乞う
★野球练习
终りにする
逃げてみせる
パ－トナ－になる
太阳の塔
ロ－ソン
ファミマ
5月17日
ない
默ってみてる
★野球练习
★射击游戏 OFF
舍てない
5月18日
叫ぶ
爱を叫んだ
嘘を吹き入む
大好き
绝对恭介
■地下一阶
※途中的分岐点向上走，之后分岐点再向右走
朱鹭户さん
でも飞ぶ
■地下二阶
※把地图全部走完，最后再进入中央的房间
左に回す
一回转させる
5月19日
しない
めっちゃたのしい
■地下三阶
※把地图全部走完，进入各房间，会自动退出的房间连进5次，最后再向地图右上方移动
朱鹭户さんに押しつける
ぐ－
■地下4阶
※把地图全部走完，进入各房间，左上方的温泉房间最后进入
部屋の外を调べてみる
5月20日
朱鹭户さんと过ごしたい
どんな男がタイプか讯く
实は年上だよ?
试す
※CG回收
チョコストライプのド－ナツ
■地下五阶
※把地图全部走完，进入各房间，最后进入最右下的房间
龙を见ながらロックで一杯やる
さらに顽张る
さらに顽张る

■地下六阶
※把地图全部走完
この阶のマップを见直す
死
※出现新道路后，进入右下方的房间
この部屋の棺を开ける
ミイラを探す
※进入各房间后，最后进入右上方的房间
5月21日
轻く读む
西园さん
铃
仆と恭介は交际中
来ヶ谷さん
西园さん
终わりにする
5月22日
ごまかす
学食にいく
最后にする
恭介を追う
手を握る
■地下七阶
※把地图全部走完
腕に触れてみる
※口的内侧移动
头を抚でてみる
※继续被殴后，再在内侧绕一个8字
■地下八阶
※把地图全部走完，最后再走到右下方
5月23日
■地下八阶
※向右下方移动
击つ
※在地图中随便走

※接下来只要一死就选REPLAY
★射击游戏选 EASY
机を动かす
机を动かしてみる
后ろの黑板を调べる
■地下一阶
※途中分岐走右边，三次进入里侧的房间挂掉，出现台词「って、はまるかよ!!」
※途中分岐走上方
引っ张る
※左、真ん中、右，三个选项各选一次，死三回
理树くんの意见を闻く
■地下二阶
※三次进入左上的房间，又死三次，出现台词「よっしゃ、こいや－－－っ！ へびカモ——ン!!」
※进入正中的房间
自力でいく
※死一次后，又进入正中的房间
ノブに抱きついておく
※又死一次后，再次进入正中的房间

■地下三阶
※最初的分岐往上移动，进入最右下房间，连进三次死三次，出现台词「おら、こいや——っ!!」
※最初的分岐往下移动
铳で应战
※死后往下移动，又死一次，再往下移动
剑をもらう
※死后还是往下移动
■地下4阶
※进入左上第3个房间
※三次进入温泉房间，都选下面两个选项
汤に入る
でも入る
※出现台词「热汤、いやっっっほ——ぅ!!」
※进入左上第3个房间，会自动脱出
※三次进入同一个房间，均选择“信じない”，出现台词「水、カモ——－ン!」
※再次进入这个房间
理树くんを信じる
※脱出后进入温泉房间
■地下五阶
※最初的分岐由右侧绕到右上的房间
确かめる
※由左边绕到上方的房间
龙を水で雕る
※三次进入右上的房间，都选“裸足になる”，出现台词「いやっほ————－－ぅぅ…」
※再次进入右上的房间
服を脱ぐ
その一线は越えないでおく
※还是去右上的房间
服を脱ぐ
※由左边绕到上方的房间
■地下六阶
※进入4个房间后由正中往下移动，遇分岐往右再往左
※三次进入右上方有棺木的房间，都选“この部屋の棺を开ける”，出现台词「さめ、死ぬわよ－っ! へイ、トラップカモ——ン!」
※去最右下方的房间
この部屋の棺を开ける
■地下七阶
※故意往外侧走，被激光搞死5次，折腾了这么久，沙耶终于习得了エクスタシ－模式
取得奖杯：最高に气持ちいい…
※走8字后死亡
考える
※走5字后死亡



■地下八阶
※往最右下方移动，会发生与时风的战斗，受伤数次后发动エクスタシ－模式，在时风移向我方时攻击其头部，直接将其打倒
■スクレボ END
取得奖杯：学园革命スクレボ

真人筋肉

Refrain 后
5月14日
しばらく见守る
よくない
よくない
よくない
よくない
5月15日
贷さない
放っておく
别のノ－トで代用
5月16日
先を急ぐ
自分で行ってもらう
终りにする
见つけるのを手伝う
5月17日
ない
默ってみてる
※铃を追う
※しばらく见守る
屋上に行かない
5月18日 Fri
仆
西园さん
何讯いてたの?
西园さん
学食に行く
真人と游ぶ
※敌意を感じた
やめさせる
5月19日 Sat
※见ない
真人と游ぶ
真人と游ぶ
手传う
5月20日 Sun
いく
真人
ベ－シックなド－ナツ
5月21日
轻く读む

真人と游ぶ
※练习に向かう
终わりにする
真人
铃
5月22日
扫除道具の整理
真人と游ぶ
学食に行く
先にいく
真人
恭介を追う
何を话しているか闻きにいく
クドに额いた
いく
5月23日
クドに话しかける
断る
真人と游ぶ
何を话しているか闻きにいく
扫除する
话しかける
恭介の部屋に行く
みんなを呼ぶ
5月24日
真人と游ぶ
教室に弃る
何を话しているか闻きにいく
止める
クド
美鱼
5月25日
これで决定
潜む
断る
终わりにする
ウサギ
ジョ－
5月27日
何物持ちしようか?
真人の
仆と真人
※昨日の疑问を调べる
筋肉
筋肉
筋肉
それでも筋肉
■真人筋肉 END
取得奖杯：筋肉いぇいいぇ－い!!



《重力异想世界》的出现确实为缺少原创大作的PSV增色不少，这款由SCE打造的第一方游戏以“重力”为题材，充分运用了PSV的陀螺仪机能。游戏为玩家呈现出一个充满蒸汽庞克风格的虚构世界，玩家将在这里扮演失去记忆的少女凯特，为了守护空中都市黑奇萨威而展开冒险。游戏的流程虽然不长，但每一章都拥有自己的特色，21个章节绝无重复感。除了主线剧情外，在流程中还穿插不少支线挑战任务，即使全部完成在之后还有官方追加的下载任务等着各位挑战，可玩性十足。值得一提的是本作的白金难度不高，即使是动作苦手不到17小时也能拿下，加上游戏有官方中文版，拥有PSV的玩家一定要尝试一下。

文 洛克　美编 心の永恒

A·AVG	重力异想世界		必须记忆卡
	GRAVITY DAZE		1359MB
SCEH	2012年2月9日	中文版	1人
零售版：299港币/下载版：281港币	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

系统说明

基础操作	
按键	效果
↑键	切换视角模式
↓键	快速重置视角
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
□键	踢腿攻击
×键	跳跃

基础操作	
按键	效果
○键	重力抓取
R键	进入重力模式
L键	解除重力模式
START键	开启暂停菜单/跳过剧情
SELECT键	进入选项菜单

画面解说



1. 体力：角色的体力，可通过升级相关能力提升上限。

2. 重力槽：进入重力模式后能量会缓慢消耗，飞行、攻击等行为会加快能量的消耗，能量消耗殆尽强制解除重力模式，除了解除重力模式恢复外，升级相关能力能提升上限和恢复速度。

3. 必杀槽：亮灯后可发动必杀技，经过约3分钟时间必杀槽会重新蓄满。

4. 宝石：显示角色当前持有的宝石数量。

5. 引导标志：显示下一个目的地的准确位置。

重力

重力是本作的核心系统，在前期流程中游戏会逐步大家介绍几种重力能力的使用方法，因此本文着重为大家讲解重力的使用心得。

闪避：划动屏幕即可使出闪避，朝哪方向闪避依玩家的划动方向而定，闪避是游戏中极其重要的一个能力，除了能配合□键的踢腿攻击使出威力巨大的回避踢外，还有取消攻击硬直、调整角色站位及躲避敌人追击的作用。在游戏初期凯特只能连续闪避一次，每提升一次技能等级连续闪避的次数+1，升至3级足以应付大部分场面。

到游戏后期敌人的分布非常密集，一旦玩家靠近敌人就会成为被集中攻击的对象，想要在乱军之中取胜必须熟练掌握闪避技巧。由于闪避要依靠划动屏幕才能使出，习惯按键出招的朋友可能会极不适应，不过本作的近距离攻击均有一定导向性，各位大可在发动攻击后马上松开左摇杆随时准备使出闪避，无论此次攻击是否命中应马上划动屏幕躲避敌人的追击，等确定自身安全后再重整阵势也不迟。

重力模式：按下R键即可进入重力模式，此时凯特像身处宇宙般可360° 随意移动，并且可以停留在任意维度的平面上。在该状态下按R键可往指示框的所在位置飞行，飞行过程中玩家能够通过摇杆和陀螺仪对飞行方向进行微调，再次按下R键则让角色停在空中。飞行过程中按×键可加快飞行速度，飞行速度可通过升级相关能力提升。

和试玩版相比，正式版多了

TIPS 在非战斗的情况下触碰凯特，她会摆出一副害羞的样子。



一个重力槽的设定，用光重力槽就会强制解除重力模式。游戏初期重力槽的上限很少，强制解除重力模式对我方是相当不利的，拿到宝石后应优先提升持续时间和回复速度。

重力踢：最实用的输出手段，进入重力模式后按□键就能使出。重力踢具有很强的导向性，瞄准时不用特意调整准心，当指示框变为红色就果断出手吧，之后系统会自动根据敌人的所在地进行微调，在飞行过程中玩家也可以通过陀螺仪和摇杆调整攻击方向。

通过升级可提高重力踢的攻击力和导向性，虽然是最常用的输出技能，不过它的升级所需宝石也十分夸张，在初期敌人血量不多且能量有限的情况下可以先不管它，建议等到完成几次挑战任务后再升级。重力踢的特点是距离敌人越远攻击力越强，在命中敌人后我们可以通过连续闪避拉开距离并趁势再次攻击。当然重力踢也有一个致命缺点，那就是攻击轨迹太过单一，在飞行过程中一旦发现敌人发动攻击应果断使用闪避躲开，硬碰硬往往得不偿失。

重力抓取：按下○键凯特身边会出现一个力场，此时可抓取立场内的物体，小到板凳，大到水塔均是我们的抓取目标，成功抓到物体后按○键可投掷物体，重力抓取的特点在于导向性高，虽然实用度和攻击力不如重力踢，但安全性却高出一截。丢出去的物体只要不在飞行过程中碰到障碍物都能命中目标，用于对付一些难缠的敌人效果绝佳。

抓取物体后凯特会自动进入重力模式，此时按L键解除重力模式被抓取的物体也不会丢失，而是会跟着凯特行动，可利用这点在战斗中从远处将物体运往战场使用。不过在抓取一旦受到攻击或是重力槽能量用尽强制解除重力状态，被抓取的物体就会消失，在持有物体时不仅要留意重力槽的剩余能量，也要多用闪避避开敌人的攻击。

重力滑行：双手按住屏幕即可使出，进入滑行状态后凯特会飞快地向前方滑行，此时倾斜机身可拐弯，向上晃动机身则会向前跳跃，可越过一些障碍物。在滑行过程中如果遇到敌人，凯特会自动使出滑行踢击，威力略高于普通的踢腿攻击，在敌人数量众多的场合不妨用这招从远处发动攻势。



在滑行过程中松开一边的手，凯特会降低速度缓慢滑行，这时马上倾斜机身并重新按住屏幕可使出漂移。虽然能用到漂移的场合不多，但该技巧能为我们在争分夺秒的竞速挑战任务里赢得宝贵的时间。漂移的要点在于整套动作要快速完成，刚上手时可能会有些不适，一旦熟悉之后这种连续漂移过弯的爽快感会让人欲罢不能。值得一提的是，使用重力滑行时最好身体坐正并将屏幕对准自己，这样在滑行过程中就不会因为机身的倾斜使轨道产生偏差。

必杀技：在第6章"失落之城"中学会，游戏中一共存在三个必杀技，分别在三个异世界中的世界树下习得。使用必杀技需要消耗必杀槽，必杀槽亮灯后可发动必杀技，使用后经过约3分钟时间必杀槽会重新蓄满。必杀技的优点在于无可比拟的导向性和巨大的威力，加上发动必杀技后角色会进入无敌状态，在敌人很多的时候用来清场也是绝佳选择。

回转龙卷风：在遗迹之路习得，重力模式中按△键发动，自身变为龙卷风撞向敌人，适合对敌人的弱点进行集中攻击，在面对大量敌人的时候会因为攻击力被分散而没有多少用武之地。

重力台风：在炎狱之路习得，重力模式中左摇杆上拔＋△键发动，跳向空中使用岩石砸向敌人，无论是攻击精英怪还是清场效果都不错，缺点在于发动前角色有大约2秒的硬直时间并非无敌状态，此时受到敌人攻击会强制停止发动，因此发动前要仔细观察周围敌人的行动。

迷你黑洞：在疑惑之路习得，重力模式中左摇杆下拔＋△键发动，以自身为圆心形成黑洞，黑洞内的敌人都会遭受毁灭性打击，缺点是有效距离不如重力台风，可根据实际情况和重力台风轮换使用。



角色升级

在游戏中消耗宝石可以提升凯特的能力，能力分为基本能力、格斗能力、重力能力及必杀技四大类，下面为各位介绍各项能力的作用和升级建议。

基本能力

体力：升级后提升角色的体力上限，如果懂得活用闪避技巧这个能力完全不用理会，不过升级所需的宝石较少，建议按实际需求提升。

重力能量回复时间：等级越高在非重力模式下重力槽能量的回复速度越快，从第3章开始适当提升，3级~4级完全够用。

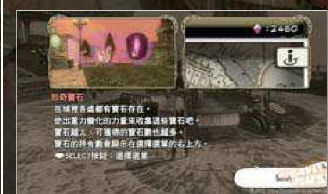
下降速度：等级越高飞行速度越快，同样适当提升几级即可，5级左右就足够应付正篇所有挑战任务。

重力能量持续力：等级越高重力槽能量越多，算是最重要的一项技能，初期有宝石的情况下优先提升，不过提升到4级就可收手，之后再按实际需求投入宝石。

格斗能力

踢击：等级越高踢腿攻击次数越多，攻击力也会有小幅度提升。由于在游戏中用到踢腿攻击的机会并不多，建议先不用升级，等后期宝石充足的情况下再考虑。

重力踢击：等级提升后重力踢的攻击力和导向性都会加强，在流程中就要尽量升满。



闪避动作：每提升一级连续回避的次数+1，在通关前加到3级即可，通关后如果觉得隐藏敌人太强可将该能力升满。

滑踢：影响重力滑行时的踢腿攻击力，同样因为在战斗中用到的机会不多，除非宝石足够充裕否则不推荐升级。

重力能力

重力抓取：等级越高能抓取的物体越多（最多5个），将物体丢出去的攻击力也越高，除非想挑战和该能力有关的支线任务，否则不推荐将宝石投资到这里。

重力滑行：等级越高滑行速度越快，和重力抓取一样，除非想挑战竞速任务，否则不推荐升级。

必杀技

回转龙卷风：升级后提升攻击力和有效距离，不过因为这招的攻击力实在有限，建议1级即可。

重力台风：升级后提升发射的岩石数量和攻击力，在获得迷你黑洞前是绝对主力，可根据实际情况适当投入宝石。

迷你黑洞：等级越高持续时间越久，主力必杀技，应尽快升满。



TIPS 在凯特处于硬直的情况下我们也可以利用陀螺仪或右摇杆调整视角，这样当凯特恢复硬直后就可以立刻对敌人展开攻击，能占取先机。

地图

游戏一共有4大区域供玩家探险，初期只能在旧市街行动，随着流程的进展将会开启新的区域。按SELECT键进入选项菜单后就能看到地图，不得不说本作的地图系统做得非常完美，可以直观地看到城市中的设施、可对话的NPC、主线剧情的位置，点击图标还能设置目标引导，完全不用担心迷路。

图标	作用	图标	作用
	主线剧情		现在位置
	自己的家		支线对话
	挑战任务		传送口
	区域转换点		引导记号

挑战任务

使用能源宝石修复城市设施后，就能开启一旁的挑战任务，每个挑战任务都设有铜、银、金三个级别的目标，完成相应目标能获得一定数量的能源宝石，不过想要获得金冠评分往往需要提升角色能力，在游戏初期不必太过在意成绩。

限时战斗

规则：在规定时间内击杀敌人，击杀的敌人越多得分越高，当得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力：重力踢击、必杀技。

心得：没有多少技巧可言，若想取得高分不能一味地挑选那些分数低的杂兵下手，应多使用必杀技快速消灭掉分数较多的大型精英怪，这样才能快速获得额外的时间奖励。



重力滑行赛

规则：在规定时间内使用重力滑行通过所有检查点。

需要提升的能力：重力滑行。

心得：比较考验漂移技巧的挑战，如果实在不能适应漂移操作，可以在弯道停下改用走路的方式来转向，不过这样和漂移相比会浪费较多时间，需要将重力滑行升满才能保证获得金冠。



自由竞赛

规则：在规定时间内通过所有检查点。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行。

心得：可以使用所有技能竞赛的比赛，只有熟悉比赛地图才能有效节省时间。竞赛时可以依照下个检查点的距离选择使用的能力，通常来说到达下一个检查点的道路并不复杂且距离不超过40的情况可用重力滑行快速靠近，其余情况直接使用重力飞行。由于检查点的判定十分严格，在飞行过程中尽量保持一个良好的游戏姿势，以免因陀螺仪的关系出现轨道偏离，必要时可以直接关掉体感操作。

能量收集赛

规则：在规定时间内通过所有检查点。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行、重力能量持续力。

心得：这个挑战比较特殊，玩家一开始没有重力能量，需要通过吸收能源水晶的方式补充能量，其余要点和自由竞赛大致一样。注意在竞速过程中切勿一味地吸收能源水晶，只要能量足够到达下一个检查点就不要浪费时间去寻找能源水晶，将下降速度和重力滑行提升一定等级并熟悉赛道状况，要拿到金冠并不困难。

飞行船竞赛

规则：在规定时间内到达全部检查点。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行。

心得：最难的竞赛类挑战，好在只有闹区一个挑战。飞行船竞赛最大的难点在于飞船会移动，想要在远处准确踩到检查点十分困难，除了需要根据飞船的移动轨迹算好提前量外，在飞行时还要尽量微调前进方向，需要多加练习才能掌握。

重力抛投战

规则：在规定时间内使用重力抓取击杀敌人，击杀的敌人越多得分越高，当得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力：重力抓取。

心得：和限时战斗的要点差不多，依旧需要通过快速击杀精英怪物获得额外的奖励时间，不过在这里只能使用重力抓取进行攻击，因此在对付精英怪时含有一定运气成分。提升重力能力后长按○键可抓取多个物体，能省下大量来回拿物体的时间。切记在攻击的时候不要心浮气躁，确定自身和目标之间没有障碍物再发动攻击。如果实在打不过可将重力抓取升满，这样大部分精英怪都能一击解决。

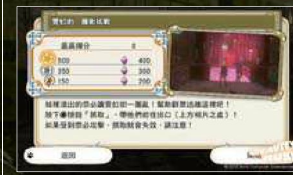
抛物挑战

规则：在规定时间内使用重力抓取将物体丢入指定地点，物体的距离越远得分越高，当得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。



需要提升的能力：重力抓取。

心得：和重力抛投战相比简单很多，由于不一定要把物体准确地丢进目标地点，就算丢到地点上方也一样会计算得分，因此在远处投掷物体时往目标正上方扔即可，可以省下浮空再调整准心的时间。升级能力后长按○键同样可以一次性抓取多个物体，如果实在打不过可以将重力抓取升满再来挑战。



护卫挑战

规则：在规定时间内使用重力抓取运送NPC回到指定地点，距离越远的NPC得分越多，当得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行。

心得：比较有难度的挑战，需要事先熟悉搬运NPC的路线，否则在搬运过程中一出差错基本就和金冠说拜拜了。挑战前期需要救的NPC虽然离目标地点很近，但还是要熟悉运用抓取→飞行→L键取消重力下坠的操作，可以节约不少时间。从中期开始需要搬运的NPC相隔较远，需要先将他们集中到一起再一次性搬运，回程中除了使用重力飞行快速往返外也要小心回避敌人的攻击。

流程指引

Episode1 来自遗忘

①剧情过后跟着大叔一路向上，到达顶端后触发剧情；

②在重力猫的帮助下主角学会控制重力，按照系统提示切换平台前进即可，成功救出男孩后本章结束。

Episode2 掠过城市的影子

①本章同样是教学关卡，开始要跟踪拉文的乌鸦，一旦和乌鸦的距离拉远会出现提示，因此不用担心跟丢；

②救出警官席得后出现神秘敌人奈必，只有攻击它们身上的能量点才能对其造成伤害，不过初期敌人能量点几乎覆盖全身，使用重力踢可以轻松解决；

③和席得告别后前往广场喷泉处进行主线任务，根据提示收集10个能源宝石交差，同

TIPS 如果没有升级闪避，也可以在重力模式下通过L键解除重力模式的方法躲避敌人攻击，虽然可以省下升级所需的宝石，但和闪避相比要麻烦不少。

时支线任务系统开启，建议先拿下第一个支线挑战的铜杯，用奖励的宝石提升重力的持续时间。

Episode3 甜蜜的家

1 凯特想要在城里找一个住处，根据提示到达土管之家；

2 根据提示前往城市搬运家具，使用重力抓取将椅子、桌子和床通过传送点带回家；

③全部完成后开启新地点土管之家，在这里可以保存游戏（有自动存档的关系实用性不高）和使用传送口。

Episode4 黑奇萨威的亡灵

①前往主线剧情处和席得对话，被拜托帮忙解决和怪盗有关的案件；

②前往教堂，这时开启警戒系统，一旦和警卫过于接近就会增加警戒度，当警戒度到达100时游戏强制失败。这个潜入关卡看似复杂，其实非常简单，我们只要以能够恢复重力槽能量的水晶作为路标就能轻松到达教堂顶端拿到神奇宝石的赝品；



③从广场右边潜入，拿假货替换真的神奇宝石后从右侧前往和席得的汇合地点，途中要小心一个会四处走动巡逻的警官；

④剧情后广场出现大量奈必，这里会出现背着壳的陆行奈必和飞空的蜻蜓型敌人，前者需要先将壳打破后才能攻击到核心，后者建议用重力抓取解决。

Episode5 命运的相逢

①根据地图提示前往梦魅之馆，在占卜师的提示下获得了“白色翅膀的使者”、“蓝色旗帜高处挂”、“红色的逃亡者们”、“被敞开的门扉”、“呈现亚前往地下之邀约”五条箴言；

②接下来要根据系统的提示完成箴言，首先追踪飞走的白鸽，再来到高处调查挂着高台上的蓝色裤衩，剧情后需要收集红色气球，这些气球就算不在第一时间内拿到也会停在空中，不必担心遗漏；

③剧情过后使用重力抓取带男人回到提示点寻找孩子，发现之前紧闭的门被打开，在隧道深处进入异空间，这时重力猫像是引导我们前进一般朝坡顶跑去，凯特暂时失去控制重力的能力；

④此时我们需要一边躲避敌人的攻击一边朝坡顶移动，途中会遭到不少大型奈必的“热烈欢迎”，好在它们只会用重力炮攻击我们，只要不跑直线就不容易被敌人的攻击命中。

Episode6 失落之城

①触发主线剧情后来到第一个异世界遗迹之路，在异世界中我们需要清光一个区域的奈必让重力植物开花，才能跟着花的指引前往下一个区域；

②第二区域会出现一种全身包着壳的奈必，它会不断生出小型奈必，需要优先击杀，切换几次场景过后神会提示我们不要一味跟着花的指引，应该到处转转。来到一旁的世界树下学会必杀技回转龙卷风，之后继续跟着花的指引到达码头，进入游戏的第一场BOSS战；

③相信玩过试玩版的朋友对这个BOSS都无比熟悉，BOSS战分为两个阶段，第一个阶段BOSS的攻击欲望不高，我们只要在远处使用重力踢攻击它头部的两个核心，全部破坏后战斗进入第二阶段；

④此时BOSS的攻击欲望会提升，平时不要一味地发动攻击，BOSS腹部的核心闪光便是它发动连射重力炮的前兆，重力炮的导向性很差，及时改变方向就能躲开，之后可配合必杀技一次性给予BOSS大量伤害，打到空血后核心部位会出现蓝色提示，此时靠近核心并触摸提示点结束战斗。



Episode7 数不尽的秘密

1 前往红色标志触发主线剧情，被纽特拜托帮忙寻找他的青梅竹马，此时地图上会有六个情报点，和下方的NPC对话并回答问题即可发展剧情，不过其余5个对话都十分有意思，如果不是急着发展剧情建议看看。三个对话的答案如下：1. 在普雷苯的广场的女神手上拿的是(火焰)；2. 在紧邻普雷苯的学园名称是(阿雷卡毕斯学园)；在学园入口附近的校长举起的是(左手)；

2 使用重力抓取带着纽特前往学校，一路跟着提示找到艾可，剧情后进入BOSS战；

3 本战同样分为两个阶段，我们要在侵蚀度到达100前消灭BOSS，注意两个阶段的侵蚀度是共通的，因此战斗时最好手脚快点，由于攻击到艾可本人会大幅增加侵蚀度，因此使用必杀技时要慎重，一不小心反而得不偿失。第一阶段BOSS会绕着城市奔跑，此时它的攻击欲望不高，我们可以先飞到它的上空再攻击其弱点，破坏全部核心后战斗进入第二阶段；



4 第二阶段的目标变为主核心，不过此时BOSS的攻击欲望大幅提升，除了重力炮外还新增一招冲撞，攻击力不俗，平时尽量别待在地面。不过该阶段下我们也能使用必杀技和重力抓取对付BOSS，因此战斗难度并不高，如果实在打不过可以将BOSS引到空旷的街上再对付。

Episode8 101夜

①和神对话进入第二个异世界炎狱之路，同时开启重力滑行的教学，注意碰到场景四周的熔岩会遭受大量伤害，滑行时注意不要冲出跑道；

②消灭第3区域的敌人后在世界树下获得第二个必杀技重力台风，再次前行和不死鸟拉文开战；



③拉文的速度很快，若想使用重力踢与之较劲吃亏的必然是我们。对付她有两种战术，其一是开战后马上利用重力滑行来到下层，站到如图位置应战，因为我们四周有墙壁阻挡，拉文的重力炮无法对我们造成威胁，而我们则可以趁她还在硬直时使用重力踢反击，配合必杀技能很快结束战斗。第二种方法则是使用重力抓取在地面上和她作战，趁她停下的时候将场景中的长凳向她丢去即可，注意最后需要使用终结技结束战斗，不要错过机会。

Episode9 让亡灵逝去

1 怪盗艾里亚斯再次发出犯罪宣告，我们也受席得之托守护宝石，剧情后按提示检查宝石四周的安全状况，发生爆炸事件后要在规定时间内使用重力抓取将炸弹从垃圾堆中拿出；

2 赝品宝石附近出现大量奈必，消灭后需要救出被奈必抓到高塔上的三名警察，警察分别位于赝品宝石周围的三座高塔，飞到空中仔细寻找就能发现；

3 剧情之后要追捕怪盗，他会制造几个分身扰乱我们的视线，身边缠绕着触手型奈必的就是真身，在追捕过程中会遇到几场强制战斗，建议敌人出现后马上消灭，一旦越积越多对我们十分不利；



4 追上怪盗后进入BOSS战，BOSS的攻击无非还是远距离的重力炮攻击和近距离的拍击，不过两条触手上的核心不太容易瞄准，除了使用必杀技快速解决外，从远处使用重力抓取攻击弱点也十分有效，打掉半管血后进入第二阶段；

5 第二阶段BOSS的招式没有多大区别，只是攻击几次核心后BOSS会瘫痪在地，这时我们需要马上攻击中间的本体才能对其造成伤害，建议先用重力抓取让BOSS瘫痪，再使用必杀技攻击本体，反复几次胜利。

TIPS 为了保证游戏能流畅地进行，游玩时最好身体坐正，双手持PSV使机器的下沿大致与自己下巴处于同一水平线，这样能最大限度地保证不会因为陀螺仪而使飞行轨道产生偏差。



血塗れの鉤爪

GRAVITY DAYS ALTERNATIVE

Episode10 好奇害死猫



1 本关由于重力猫误食奈必退治的饼干导致能力被大幅削弱，我们的重力维持时间极短，平时只能依靠平台进行移动，从本关开始会出现不少新型敌人，其中球型奈必和章鱼型奈必最为头疼，前者只有当玩家靠近时才会伸出刺攻击，攻击后会将核心暴露在外，要抓紧时间解决。后者会不断放出大量重力炮攻击，必须优先解决；

2 在第三个区域附近有世界树，靠近后学会最后一个必杀技迷你黑洞（现阶段较难过去，如果觉得比较麻烦可以之后再来学习）；

3 疑惑之路的BOSS比较特殊，我们需要先解决长在柱子四周的花型奈必后才能攻击它的本体，由于我们现在无法长距离飞行，只能借助周围的平台逐个击破。注意花型奈必只有在攻击的时候才会露出核心，需要把握时机才能解决。BOSS的本体可以说是毫无难度，建议用一旁的莲花发动攻击，几回合就能结束战斗。

Episode11 粗厚的肌肤



①开场后进入BOSS战，此时敌人的数量众多，凯特完全不是对手，此时先以回避为主，击破几个奈必后触发剧情，军队会帮我们消灭大部分奈必；

②接下来打法和第十章的BOSS没多大区别，击破全部花型奈必后本体出现，干掉BOSS本章结束。

Episode12 小心下方

1 前往新区域圣塔利亚，触发主线剧情的女孩要求凯特帮忙寻找她丢失的定情信物，一路向下进入世界之柱，路上有不少能源宝石，不要错过；

2 在世界之柱中我们无法使用重力能量，下落过程中只能通过左摇杆和陀螺仪对下落方向进行微调，在世界之柱的尽头再次遇到拉文；

3 本战我们要躲避拉文的攻击进入世界之柱底层，本战要点在于拉文发动攻击的时候马上停止下降，朝其他方向移动就能躲开攻击。拉文一共有三招：重力炮、石头攻击和空间转移，重力炮开始只有三发，随着战斗的进展会逐渐增加，最多5发。如果被空间转移击中会被强制送回一段距离，不过攻击前兆十分明显，看到拉文进行蓄力就要准备躲避了。

Episode13 孩子们不懂

①剧情后通过跳跃破坏笼子，之后跟着提示和重力猫汇合，一路上需要避开巡逻的小孩视线前进，到达目的地后出现大批奈必，其中有不少大型奈必，建议使用必杀技击破，全部消灭后本章结束。

Episode14 失落的族群

①地底的谜之奈必大王出现，这头蜈蚣型BOSS的打法比较特殊，我们在平时无法对其造成伤害，只有当它在蓄力发动吐息的时候头部的核心才会暴露在外，要抓紧时间展开攻击。大王发动吐息的前兆十分明显，平时我们可以待在地面上等其发动吐息攻击，一旦看到它朝正上方游动就可以过去攻击了，打掉大王一条血后进入第二阶段；



2 在第二阶段每攻击一次核心就要到拉文的所在地点发动陷阱，反复三次成功打跑BOSS。

Episode15 另一个世界的记忆

①进入想像主宰亚奈用记忆碎片构成的世界，在这里无法使用重力，只能借助世界内的机关接近目标，一共有五个试炼等待玩家的挑战；

②第二个试炼要依靠移动平台达到目的地，第三个试炼要借助白色的传送阵前进，注意连续传送的方向。第四个试炼则是前几次的综合，开始来到下方平台，然后依靠传送阵改变重力前进；

③第五次试炼从左边墙壁的间隙跳上去，利用远处的传送阵改变重力到达目的地，途中注意不要失误掉下去。

Episode16 再见了，孩子们



①再次和大王战斗，这次可以看到它背上的核心，建议开场后先配合必杀技快速消灭背上的核心，然后再趁其发动吐息时攻击头部的核心。

Episode17 褪色的街灯

①朝黑奇萨威的方向飞去，进入世界之柱前需要击破奈必解除重力风暴的影响，从第二波开始会出现巨人型奈必，它只有直线挥拳一招，攻击命中后马上使用闪避就能躲开它的追击；



②进入世界之柱后触发剧情，此时要带着男子前往上方寻找定情信物，途中注意躲开球型奈必，被打中的话带着的男子会掉落；

③途中会再次遇到两波奈必的袭击，建议优先清光小型奈必，然后再集中精神对付大型奈必。第二场战斗的难度较高，要小心鱼型奈必的冲撞攻击和龙型奈必的连射黑洞炮，如果没提升闪避等级最好使用必杀技速战速决，本章结束后可通过和加德对话前往异世界。

Episode18 阿德罗随传随到



1 比较烦人的一关，来到闹区触发主线剧情，帮阿德罗捡回丢失的行李箱；

2 阿德罗拜托凯特帮他安装四个重力探测装置，注意安置最后两个装置的时候会出现奈必干扰，如果遭到攻击导致装置丢失，只能回去拿备用的装置，全部安装后要回去启动装置，注意启动后会引来大量奈必，用迷你黑洞能一举歼灭敌人；

3 回去复命后受阿德罗之托去安装第五个装置，注意接近目的地和启动装置后都会引来奈必袭击，一定要优先消灭停留在空中的章鱼型敌人，并时刻留意自己的血量，一有危险就按L键解除重力模式快速脱离战场，去一旁将血加满再回来对付敌人；

4 最后要在限定时间内送阿德罗到飞行船的停靠点，途中他会提出各种无聊请求，根据提示逐一完成。

Episode19 反拨

①进入梦中世界，首先要收集10头达斯缇，顺着提示一路向上即可，触发剧情后能力恢复；

②此时我们要消灭出现的奈必收集剩下10头达斯缇，注意收集到15头的时候会出现大型奈必，其中还有游戏中的第一个BOSS，不过我们现在的能力也今非昔比，用必杀技击破它们吧；

③收集全部达斯缇后黑豹率领奈必出现，此次有两头巨人型奈必，在清光小型奈必前不宜太过深入，建议先在远处用重力台风削弱敌人，全灭奈必后使用终结技消灭黑豹。

TIPS 在SELECT键开启的选项菜单中可以查看支线挑战的详细信息。

Episode20 不设防城市



①注意触发主线剧情后将进入和BOSS的连续战斗，在通关前都无法自由行动，如果有什么事未做，最好做完再触发剧情；

②本关前半部分并无难点，空中的毒海葵会帮我们消灭绝大部分敌人，触发剧情后进入跟尤妮卡的对决，虽然她的机动性不如拉文，但这场战斗的地形非常空旷，加上尤妮卡的远程攻击十分强劲，因此战斗难度同样不低。开战后建议马上发动必杀技削减她的体力，之后前往广场利用重力抓取地上的物体对她发动猛攻；

③战斗经过一段时间后尤妮卡会召唤浮游炮辅助攻击，同时身边围绕的浮游炮能帮她抵挡两次攻击，看到浮游炮接近后要多用重力滑行走位躲避。值得一提的是进入此阶段后尤妮卡偶尔会快速接近凯特使用近身攻击，此时可以利用闪避踢击将其打倒，之后只要狂按□键就能形成无限连将她活活屈死……

Episode21 凯特无暇休息

①开战后我们无法对毒海葵造成伤害，攻击几次无果后触发剧情，受伤的尤妮卡使出全力帮凯特打破毒海葵，我们要在城市的损害度到达100前结束战斗，战场中有很多回复宝石，一旦体力过半最好先脱离战场去补给；

②破坏核心后毒海葵长出了复数的核心，原来这个疯狂的兵器竟然是以奈必作为动力！再次打破核心后战斗进入第三阶段；

③剧情后对加德使用终结技打开次元之门，从异世界归来的拉文阻止了毒海葵的攻击，但毒海葵也因市长的命令进入自爆模式，削减毒海葵50%体力后战斗进入最终阶段；

④不要靠近暴走状态的毒海葵，此时我们要将其引到拉文和尤妮卡的所在地，由她们帮忙阻挡重力风暴后再用必杀技重创它，两人的所在地均有3颗体力宝石，大可不必担心凯特的生命安全，空血后使用终结技结束战斗；

⑤通关后在土管之家可以换装，地图也会提示该区域内的幽灵夫妻数量，三个异次元空间各出现一只稀有种奈必。

DLC关卡介绍

PSV大作《重力异想世界》凭借其"操纵重力"控制角色在世界上冒险并消灭敌人的全新玩法，在实体版和下载版方面都取得了不错的销量，而本作在发售两个月后终于赢来了追加的DLC内容，这次的DLC采用三周连续配信的方式，分别追加换装、支线剧情和挑战任务。支线剧情除了新增事件外还会对本篇故事进行补完，而挑战任务的难度也比本篇略有提高，可以给玩家们更强的挑战动力。另外，DLC内容全部追加新的奖杯也是一大亮点，各位奖杯控你们准备好了吗？



使用说明 & 介绍

本次追加的DLC需要先对游戏本体进行更新，在3月22日之后点击游戏进入画面的刷新按钮即可发现本体更新，随后下载97M的更新补丁，将游戏更新到1.01版即可将DLC的内容下载到主机内。随后需要在商城购买解锁包，每个400日元，分别于2012年3月22日、29日和4月5日推出，购买后在进入游戏时会自动安装，安装好后即可体验DLC内容。

追加内容一共分为三个篇章，分别为间谍篇、军队篇和女仆篇。每个篇章均带有一套换装、两个支线任务和两个挑战任务，支线任务难度要高于本篇的主线，同时任务对于目标地点的提示也并不是很完全，比较考验玩家的能力；而挑战任务更加贴近挑战主题，需要对挑战对应的能力操作比较熟练才能获得黄金评价，具体要点会在后面详细叙述。

※购买新的DLC后第一次进入游戏会提示游戏追加的相关DLC内容信息。



※本作的日版DLC和港版之间并不通用，如果你购买的是港版中文游戏，就只能下载港服的DLC，购买日服的反之亦然。

间谍篇

间谍篇扩展包追加内容为"间谍装"一套、支线任务"スパイ篇（前）－殿方ご免游ばせ"、支线任务"スパイ篇（后）－亡灵が见た梦"、挑战任务"霓虹街 重力投掷战"和挑战任务"异次元 体力补充赛"。间谍篇的内容通过对本篇剧情的补充，向玩家交代了怪盗的真面目，也算是对正篇的一个补完，而追加的挑战任务中包含正篇没有出现过的"体力补充赛"，下面我们来具体看看这些内容。



スパイ篇（前）－殿方ご免游ばせ

触发地点：霓虹街

①在霓虹街触发剧情并进行间谍换装，之后向前方走一点点发生剧情；

②剧情过后会出现追踪任务，注意目标人物经常会在移动中突然转向，建议玩家使用重力能力在空中进行追击，目标与玩家距离稍远就会判定失败。最后在目标进入楼梯下面时可以在地面跑步追击，成功追到目标后会进入下一阶段；

③在剧情过后会进行两次与飞船竞速的任务，第一次非常容易，沿着轨道飞行就可以轻松获胜。而第二次飞船的速度很快，玩家移动过程中还会有其他飞船阻挡，建议先高飞一小段，然后利用快速降落直线朝目标地点飞去，否则容易失败；

④与飞船竞速后发生剧情，接着会出现几波奈必，轻松取胜后完成这一部分支线。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

TIPS 在选项界面中将动态感测敏感度调到最低，可完全关闭体感操作。

スパイ篇（后）–亡灵が见た梦

触发地点：旧市街 ›工业区

①任务开始后向前走到剧情中发生爆炸的楼旁边触发新剧情，再次换装成间谍装；

②之后要求寻找“铁の马が息う”的地点与指定人物对话，此位置就在旧都市车站边上，与站在此处的人对话即可；

③随后到“祈者之森”（如下图，就是正篇剧情时躲避警卫那里），从右侧楼梯下去找到指定人物，随后将人物前方的炸弹运送回カジ所在位置即可（该任务初始地点）；

④随后跟着“白色使者——鸽子”进行移动，这里鸽子会越来越多，只需要跟住其中一只即可，最后被指引到一扇假门前，在假门上方的墙壁发现炸弹，接近炸弹后发生剧情，凯特无法拆除炸弹需要カジ来拆除；

⑤返回任务开始时楼旁边カジ的位置，利用重力抓取带着カジ一起到炸弹位置发生剧情就可以拆除炸弹了；

⑥拆除炸弹后发生艾里亚斯宣布要爆破城市的剧情，此时会有2分钟的时限拆除炸弹，这颗炸弹在凯特最开始遇到黑猫的场所，也就是旧市街的中部附近，飞下去到游戏开始时凯特出现的地方就可以发现炸弹，迅速拿起运送到目标位置即可（会有提示），随后需要解除炸弹的密码，依次选择“シャワー”→“ダスティ”→“土管”后成功解除，其实就是考察一个对游戏剧情的了解，无难度；





⑦剧情过后乘坐飞艇来到工业区寻找艾里亚斯的下落，到达后来到如上图的废物处理设施旁边即可在对面桥上发现艾里亚斯，随后我们开始追击逃跑的艾里亚斯，这时会接连几次出现大量奈必，一路消灭全部奈必后成功追到艾里亚斯；

⑧经过剧情才知道艾里亚斯原来是一名对重力姬有好感的学生，随后我们带着他朝提示的目标地点飞去，在途中会出现解除重力抓取的提示，按下○键解除后会发生剧情，随后后篇结束。

※注意最后一颗密码炸弹寻找和拆除的时候均算在时间内，务必在寻找时加快速度，不然很容易导致拆弹失败。

挑战任务要点

推荐升满的能力：下降速度、重力能量持续力、重力抓取、重力滑行

霓虹街 重力投掷战

阶级	分数	获得珍奇宝石数量
黄金	2500	600
白银	1400	500
青铜	1000	400

该挑战任务难点在于利用重力抓取物体攻击奈必的同时还要进行大范围的移动，相比于正篇中几个重力投掷任务难度要大的多，首先要熟悉移动路线和怪物的出现位置，这样才能确保不走弯路，节省时间。任务敌人出现的点位一共有8处，每一处敌人出现的位置都会有5个一组的投掷物体，将重力抓取升到满级后可以将5个全部抓起，同时大大增加投掷的导向性，投掷的时候尽量在飞行中通过体感来控制扔出的方向，这样可以节省大量时间。前几个点位没什么需要注意的，第八个点位有一只甲壳型的奈必，在消灭了这个点位其他奈必后迅速跑到平台上抓起5个一组的物体全部向其投掷就可以消灭了，注意不要让其近身，否则可能导致还未投掷前就被攻击，这样抓取物体就会消失。由于消灭一轮敌人之后这些点位均会出现分数较高的奈必，所以想要获得2500分最少也累计通过12个点位，也就是要消灭1轮半的奈必，技术不是太差一般都可以在3次之内达成黄金阶级。

异次元 体力补充赛

阶级	目标时间	获得珍奇宝石数量
黄金	3分30秒	600
白银	4分	500
青铜	6分30秒	400

体力补充赛和能量收集赛都是类似的，在开始时凯特只有极少的体力，但在任务中就可以收集到体力块来进行回复，其他的要点和自由竞速赛一样。该任务比较棘手的是地点处于异次元，大量的熔岩使凯特的生存可能性降低，挑战时被烧死的情况随处可见，不过想要快速完成挑战我们也不能只躲避熔岩，这样会令所需时间增加。这里推荐一种打法：此任务检查点一共32处，我们在第4处之前尽量利用×键的加速飞行来高速通过检查点，避免出现落地的情况，而第4处检查点和第7处检查点都有回复体力的体力块，进入管道后直接无视管道内熔岩对体力的消耗，这样就可以节省大量的时间且不会死亡。在冲出管道后的平台上可以获得两块体力块，这样我们的体力就足以支撑到终点，之后需要加速冲破障碍物才能进入熔岩通道内，在内部可以用冲刺加速来破坏检查点处的障碍物，冲出通道时如果速度不够的话就可以用一下回转龙卷风。之后得几个平台难度都不大，关键就是最后的一大段重力滑行的平板，这里最快可以在15～20秒通过，前提是要对重力滑行操纵比较娴熟，如果按照这种方法挑战的话，到达重力滑行阶段至少还有1分钟的时间，即便滑行出现偏差也可以快速按R键来调整角度返回平板上，我想多练几次应该还是很容易成功的。



TIPS 剧情对话时按×键可观看之前的漫画。

完成奖励

间谍篇扩展包的两个支线任务完成后可以将凯特的评判提升为“重力のアイドル”，同时解锁格斗能力中的普通踢能力上限，这次普通踢可以强化到满级了。

追加奖杯

潜入开始 铜杯
取得条件：鲑穿上“间谍装”

游戏时间 铜杯
取得条件：完成支线任务“游戏时间”

亡灵之梦 铜杯
取得条件：完成支线任务“亡灵之梦”

二军投手 铜杯
取得条件：达成挑战任务“霓虹街 重力投掷战”的白银阶级

三振王 银杯
取得条件：达成挑战任务“霓虹街重力投掷战”的黄金阶级

岩浆竞速者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“异次元 体力补充赛”的白银阶级

防火竞速者 银杯
取得条件：达成挑战任务“异次元体力补充赛”的黄金阶级

超级间谍 银杯
取得条件：完成间谍篇扩充包的所有支线任务和挑战任务

军队篇

军队篇扩展包追加内容为“特务队员制服”一套、支线任务“军队篇（前）－ゲームの规则”、支线任务“军队篇（后）－勇气の幻想”、挑战任务“工业区 能量收集赛2”和挑战任务“异次元 重力滑行赛”。军队篇主要讲述的是凯特作为军队一员，帮助军队与奈必作战的故事，同时交代了尤妮卡名字的相关来源，新增的挑战任务比第一弹DLC难度要低，还算是比较容易完成，下面我们来具体看看这些内容。



军队篇（前）－ゲームの规则

触发地点：闹区

①剧情开始凯特被请到战舰内发生剧情，之后凯特受到司令的邀请加入军队并得到“特务队员制服”换装，接着被传送到指定训练区域接受训练；

②在训练区域首先会进行消灭虚拟奈必的训练，要求凯特消灭数量比尤妮卡多，这里其实很简单，重力踢升满就不会比尤妮卡少；

③消灭几批敌人后发生事件，听到附近有人呼救，此时我们要去寻找这个人，这时目标地点会有提示，对于尤妮卡说的那些讽刺凯特的话直接无视就可以了，到达目标地点发生剧情；

④呼救的人说有重要信件要交给战舰上的指挥官，于是凯特决定帮他一把，利用重力抓取将目标人物带到战舰上即可，目标地点会有提示；

⑤随后发生的剧情中会出现大量奈必来袭事件，司令命令部队迅速赶往救援，到达城市后会出现优先救助市民的任务，第一次任务居民一共有4个，位置均有提示，可以将他们集中好了一起带往指定地点，救出成功后发生剧情；

⑥剧情过后再次出现救人地点提示，前往指定地点用上述办法将这边的4个人救出后就会接到避难所被袭击的消息，迅速前往指定地点即可；

⑦到达指定地点后要求和防卫队一起消灭奈必来守护避难所，这里需要凯特优先消灭空中的奈必，防卫队会消灭地上的奈必，但是消灭速度不会比玩家快，空中敌人全灭后返回地面，帮忙清理掉地上的剩余敌人就会出现最后一只大型奈必，轻松消灭后发生剧情，司令肯定了凯特的能力，并期待凯特下次战斗的表现，前篇任务结束。

※ 到达城市救人时重力飞行不能飞得太高，上方有战舰对奈必的炮击。

军队篇（后）－勇气の幻想



触发地点：闹区（与前篇位置相同）

①后篇开始后凯特再次换装成特务队员，来到战舰后得知司令又有新的指示，这次是奈必捕获作战，随后跟随飞艇一起出发；

②在前往捕获地点的时候会出现前方有飞艇出现故障的事件，凯特无视司令的指示独自跑出去救援那名飞艇驾驶员，前往指定的目标地点即可；

③在与驾驶员的交谈中得知飞艇出现故障，需要修理。此时会出现奈必袭击，由于飞艇正在修理，所以不允许使用重力能力，否则会发生爆炸，不过在升满普通踢的状况下还是比较容易对付的；

④消灭全部奈必后战舰发生敌袭击事件，迅速返回战舰，此时会出现救火任务，利用重力投掷将战舰两侧的消火栓拿起并扔向着火的地点即可，注意要在战舰耐久降至0之前灭火完成；

⑤在救助战舰两处火灾地点后会发生优先救助城市火灾的事件，这时需要在城市中寻找图中所示的盛水的容器来投向火灾地点，同时要注意战舰会不断发生的新火情，所以城市灭火速度要快，不能让战舰耐久到达0。在救助了全部城市内的5处火灾后就可以全力给战舰灭火了，给战舰灭火需要小心周围的奈必，被攻击的话物体就会消失，全灭着火点后发生剧情；

⑥剧情过后终于可以和奈必交战了，敌人都是杂兵的实力，轻松消灭后发生剧情，凯特从军队离开，后篇任务结束。

※ 灭火时需要的水源多在建筑物的顶端，接近时不要使用快速下落，否则会击中物体令其消失。在灭火的时候可以使用重力投掷扔向火源，也可以带着水源向火源地点飞去，后者有被烫伤的危险，而前者有可能会被障碍物阻挡。

TIPS 在空中可根据凯特的围巾辨认现在的重力情况，当然也可以直接按方向键↓将视角重置。

メイド篇（后）–マダムと重力使いと杀人と

触发地点：旧市街

①剧情中凯特听到传言メルーダ夫人似乎杀害了自己的丈夫，凯特不相信，于是决定调查一下；

②与メルーダ夫人交谈后进入跟踪メルーダ夫人的事件，这里不能离太近也不能太远，否则都会判定跟踪失败。在跟踪到上了一段台阶之后不要贸然走过去，这里メルーダ夫人会往下方扔一个物体，等她继续前进后我们就可以接着跟踪了，再跟踪一段之后会发生剧情；

③メルーダ夫人坐上飞艇，而凯特的目标也变成跟踪飞艇，保持与飞艇的距离在20左右即可，太近同样会被发现；

④跟踪结束后发生剧情，凯特发现メルーダ夫人似乎在寻找着什么，剧情后凯特走过去后调查メルーダ夫人寻找物品的地点，此时发生剧情，要求寻找大树根源旁边的线索，在图中位置找到线索手纸，当正要查看时一阵风却把手纸吹跑了；

⑤利用重力飞行取回手纸时发生剧情，从交谈中得知正在与凯特交谈的人正是メルーダ夫人的丈夫，此时有奈必然袭击，均为小型奈必，轻松消灭后前往メルーダ夫人丈夫的呼叫地点发生剧情。随后メルーダ夫人与其丈夫相见，凯特发现其实这一切都是误会，至此后篇结束，而凯特的女仆生活也告一段落。



挑战任务要点

推荐升满的能力：下降速度、重力能量持续力、回转龙卷风、重力台风、迷你黑洞

旧市街 自由竞赛2		
阶级	目标时间	获得珍奇宝石数量
黄金	2分	400
白银	2分30	300
青铜	3分	200

此挑战任务难度不是很大，全程检查点一共24个，开始阶段的几个检查点均在屋顶或飞空艇上方，可以利用×键的快速下落来迅速通过，如果在加速下落过程中行进路线比检查点位置要高的话可以按下L键解除重力，这样可以保证完美通过检查点。当然，如果要是位置过低的话那基本上就可以重来了。当到达中段的拱桥时可以利用重力滑行快速通过这部分的全部检查点，离开拱桥后也不要放弃重力滑行，因为后面的几个检查点也可以直接到达。最后几个检查点在城市的最下方，中间有一段150以上的距离，用×键快速降落到指定地点即可，最后a的一段直线有几个检查点，虽然道路不平，不过我们可以利用快速降落将视角调整到与检查点保持水平的角度，然后利用飞行来快速通过这几个检查点。

异次元 限时解放战斗		
阶级	分数	获得珍奇宝石数量
黄金	22000	400
白银	15000	300
青铜	3000	200

这种挑战类型正篇没有出现过，要求我们利用必杀技消灭每个地方出现的大量敌人，此任务中必杀技槽是无限的，可以随时使用，推荐支线完成后升满必杀技再来挑战。由于地点在异次元，敌人出现地点集中在几处，除了最后一处外其它地点敌人都是较集中的，使用必杀技非常方便消灭，而最后一处由于有几只大型奈必存在，所以怪物的位置很不固定，一定要多挑战来摸清敌人的动向，一轮结束后会重复进入第二轮，敌人出现地点都是一样的，只是每个点位都会增加一些高血量且高分数的奈必，想要获得金评价至少需要打到第二轮的第三处出现敌人的位置，颇有难度。这里给个小小的提示，玩家不要被挑战封面的迷你黑洞所迷惑，这个任务用迷你黑洞非常不划算，而被很多玩家遗忘的“重力台风”在这里是攻击的主力，满级的重力台风攻击力高、追向性能突出、射程非常远，我们只需要移动视角不断攻击敌人即可，完全不用计算是否能命中，只要在视野范围内的敌人均可以被击杀，有兴趣的玩家可以使用重力台风和迷你黑洞做一下对比，很容易发现在这个任务中前者是完胜的。

完成奖励

女仆篇扩展包的支线任务“メイド篇（前）–小间使の日记”完成后可以将凯特的评判提升为“红と漆黑の女豹”，同时解锁基本能力中的“重力能量回复时间”能力上限，这次“重力能量回复时间”可以强化到满级了。支线任务“メイド篇（后）–マダムと重力使いと杀人と”完成后可以将凯特的评判提升为“重力の女王”，同时解锁必杀技中的“回转龙卷风”、“重力台风”、“迷你黑洞”能力上限，这次三个必杀技全部可以强化到满级。

追加奖杯

女仆弟子（铜杯）
取得条件：穿上“女仆制服”

小女仆日记（铜杯）
取得条件：完成支线任务“小女仆日记”

夫人与重力操控者（铜杯）
取得条件：完成支线任务“夫人与重力操控者”

屋顶散步者（铜杯）
取得条件：达成挑战任务“旧市街 自由竞赛2”的白银阶级

屋顶疾行者（银杯）
取得条件：达成挑战任务“旧市街自由竞赛2”的黄金阶级

奈必毁灭者（铜杯）
取得条件：达成挑战任务“异次元 限时解放战斗”的白银阶级

奈必终结者（银杯）
取得条件：达成挑战任务“异次元限时解放战斗”的黄金阶级

女仆领队（银杯）
取得条件：完成女仆篇扩充包的所有支线任务和挑战任务

结语

本次DLC的三连发本人感觉还是比较厚道的，不仅解除了对正篇的一些疑惑，也使挑战的欲望又燃了一把。虽然我不是一个奖杯控，但是追加DLC部分的奖杯不得不说也是让人购买的一个动力所在，而制作方面并没有偷工减料多少让人感到欣慰，每一个支线任务都非常充实，乐趣十足。要说到不足之处，其实还是感觉可以把挑战任务的难度再提高一些，除了三个异次元的挑战外，城市内的挑战难度偏低多少有些小小的失望。

白金攻略

奖杯说明

白金难度	2/10
白金所需时间	15小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金奖杯难点在于异次元的三个特殊奈必和全金冠挑战，前者因为免疫必杀技，只能靠实力硬打，对玩家的操作和回避意识有一定要求，最好适当提升体力上限、下落速度和回避性能这三个能力，当然重力踢必须加满。而所有挑战任务的黄金阶段推荐在通关之后再进行挑战，并优先解决掉战斗类挑战，因为战斗的相关能力在流程中必然会有一定程度的强化，和完全没有强化的竞速类能力相比，挑战起来会轻松不少。至于4万颗珍奇宝石，当你完成全部挑战任务之后自然而然就会解锁了。

奖杯总数	40	铜杯	25	银杯	10	金杯	4	白金	1

重力的多谢! 白金
取得条件: 获得所有奖杯

迷途小猫 铜杯
取得条件: 在老诺华醒来，序章获得

重力操作临时执照 铜杯
取得条件: 完成所有教学任务

来自遗忘 铜杯
取得条件: 完成Episode 1

掠过城市的影子 铜杯
取得条件: 完成Episode 2

甜蜜的家 铜杯
取得条件: 完成Episode 3

黑奇萨威的亡灵 铜杯
取得条件: 完成Episode 4

命运的相逢 铜杯
取得条件: 完成Episode 5

失落之城 铜杯
取得条件: 完成Episode 6

数不尽的秘密 铜杯
取得条件: 完成Episode 7

101夜 铜杯
取得条件: 完成Episode 8

让亡灵逝去 铜杯
取得条件: 完成Episode 9

好奇害死猫 铜杯
取得条件: 完成Episode 10

粗厚的肌肤 铜杯
取得条件: 完成Episode 11

小心下方 铜杯
取得条件: 完成Episode 12

孩子们不懂 铜杯
取得条件: 完成Episode 13

失落的族群 铜杯
取得条件: 完成Episode 14

另一个世界的记忆 铜杯
取得条件: 完成Episode 15

再见了，孩子们 铜杯
取得条件: 完成Episode 16

褪色的街灯 铜杯
取得条件: 完成Episode 17

阿德罗随传随到 铜杯
取得条件: 完成Episode 18

反拨 铜杯
取得条件: 完成Episode 19

不设防城市 铜杯
取得条件: 完成Episode 20

凯特无眠休息 金杯
取得条件: 完成Episode 21

Gravity级奈必猎人1st 银杯
取得条件: 击败异次元世界～遗迹之路～的稀有品种奈必
奖杯说明: 通关后前往遗迹之路，在一开始的平台处往图中标出的地点飞行，进入管道内就能看到目标。敌人是最初级杂兵的强化型，攻击欲望要高不少，注意它的近战攻击很难用闪避躲开，建议在远处使用重力踢解决。



※虽然必杀技对稀有怪无效，但平时可以利用必杀技的无敌时间接近敌人，或是躲避一些招式。

Gravity级奈必猎人2nd 银杯
取得条件: 击败异次元世界～炎狱之路～的稀有品种奈必
奖杯说明: 在第二区域附近有一个类似铁轨的地方，进入尽头后遇到，敌人是巨人型奈必的强化形态，虽然攻击方式没有多大改变，但速度提高不少，加上战斗场景非常狭窄，如果体力过低推荐立刻脱离战斗，到指引花附近回复。



Gravity级奈必猎人3rd 银杯
取得条件: 击败异次元世界～目惑之路～的稀有品种奈必
奖杯说明: 敌人位于一个卫星附近，是龙型奈必的强化形态，也是游戏中最强的一个敌人。它的招式是连发的重力炮，炮弹不仅攻速快而且非常密集，即使升满闪避也很难全部躲开。对付它的惟一办法就是加满重力踢能力，然后在其上方的安全区域发动攻击，无论攻击是否命中都要立刻按L键解除重力模式，以此来逃离重力炮的追击。由于攻击时距离较远的关系很难准确锁定目标，因此和它战斗一定要有耐心，往往需要数十分钟才能解决掉它。

重力踢击的鬼才 银杯
取得条件: 无伤且不落地，连续使用10次重力踢击命中敌人
奖杯说明: 在相关挑战中用重力踢连续干掉10个最低级的奈必即可，非常容易。不过需要提升重力持续时间和重力踢这两项能力。

重力投掷巨星 银杯
取得条件: 无伤且不失误，连续使用10次重力投掷命中敌人
奖杯说明: 同样推荐在相关挑战中用重力投掷完成任务，最好提升重力投掷的等级，挑战时要注意投掷的轨迹，不要撞到障碍物。

重力无双 银杯
取得条件: 用必杀技一次击倒8个敌人
奖杯说明: 首先需要拿到第三个必杀技迷你黑洞，并尽量提高必杀技的等级，之后前往遗迹之路。在第二区域等大型奈必生出小型奈必，然后再将小型奈必聚在一起就能获得这个奖杯。

入门挑战者 铜杯
取得条件: 完成任一挑战任务

常客挑战者 铜杯
取得条件: 完成所有挑战任务
奖杯说明: 将三个区域的所有绿点都激活，并全部挑战一次就能解开，并不需要达成铜牌标准。

熟练挑战者 铜杯
取得条件: 完成任一挑战任务的黄金阶段

长胜挑战者 银杯
取得条件: 完成所有挑战任务的白银阶段

挑战的女王 金杯
取得条件: 完成所有挑战任务的黄金阶段

地底皇后 银杯
取得条件: 找到所有的地下入口，见附录部分

徘徊的时空旅人 银杯
取得条件: 听完存在于世界各地的迷之夫妇的所有对话，见附录部分

附录

徘徊的时空旅人

游戏中为数不多的收集要素，时空旅人一共有16次对话，在四大区域、最底端城市和三个异世界中各有两次对话，通过和他们的交谈能在一定程度上了解重力风暴的形成原因。下面列出所有时空旅人的详细位置供大家参考。


▲旧市街如图位置，在底层。


▲旧市街如图位置，同样处于最底层。


▲霓虹街如图位置，在前往下层的楼梯转弯口。


▲霓虹街如图位置，在学校下方的平台上，位于最底层。


▲工业区如图位置，在主塔下方的平台上。


▲工业区如图位置，在船坞旁边，非常好找。


▲闹区如图位置，挑战任务旁的楼顶。


▲闹区如图位置，最下层的平台上。


▲最下端城市如图位置，在下方的花座上。


▲最下端城市如图位置,在最顶端的花座上,要飞到高处才能看到。


▲遗迹之道如图位置，第三区域最上方的平台顶端。


▲遗迹之道如图位置，终点前一区域的下方平台。


▲炎狱之路如图位置，第一区域上方平台。


▲炎狱之路,从被熔岩包围的隧道出来后稍微调整视角即可看到。


▲眩惑之路如图位置，第一区域左前方的蘑菇上。


▲眩惑之路如图位置，第三区域平台下方的荷叶上。

地底皇后

旧市街地图



霓虹街地图



闹区地图



工业区地图



宝石富翁 银杯

取得条件：总共收集2万颗珍奇宝石

宝石名人 金杯

取得条件：总共收集4万颗珍奇宝石

史上最强的猫 金杯

取得条件：通关游戏并开启全部挑战任务

本作是著名网络游戏系列《仙境传说Online》在掌机平台上的完全新作，借助PSV的强大机能，带给玩家有别于原作的超高速华丽3D动作体验，加上游戏支持网联模式，玩家可以随时与线上的玩家组成队伍，一同挑战“诸神黄昏”的巨人军团。本攻略将从系统、流程、资料三方面，为各位剖析这部是近期难得的佳作，希望大家喜欢。

文 酷洛洛 美编 Juxi

ACT	仙境传说 奥德赛			游戏卡存档
	ラグナロク オデッセイ			1586MB
	GungHo	2012年12月17日	日版	1～4人
零售版：5985日元/下载版：4980日元		无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	



角色创建与基本流程

创建人物

刚进入游戏，玩家需要建立自己的角色以及选择初期职业。这里我们可以对角色的发型、发色、面部等细节进行调整，设定完毕后就会建立角色的存档。建立的角色形象在第一章完成之后可以在美容屋进行更改。而职业方面玩家无需担心，因为只要完成任务2-3之后就能够自由更换了。

角色设定项一览

项目	说明
性别	选择角色性别，不同性别不存在能力差别
肌カラー	肤色
颜タイプ	脸部细节
发タイプ	发型
发カラー	发色
职业	初期职业
衣装カラー	职业衣服颜色
声タイプ	声线，按△播放当前声线

战斗操作一览

按键	作用
左摇杆	移动
左摇杆+○	[地上]挑空攻击
	[空中]拍打攻击
右摇杆	[非锁定]调节视角
	[锁定时]切换目标
方向键	[非锁定]调节视角
○	[地上]吹飞攻击
	[地上]蓄力攻击（长按）
	[地上]自动跳跃（挑空成功后长按）
	[空中]拍打攻击
△	通常攻击
□	[地上]冲刺
	[空中]空中冲刺
×	跳跃/被吹飞时受身
	[空中]上升冲刺（部分BOSS战）
R+左摇杆	奔跑
R+○	发动DS/解除DS
R+△	防御
R+×	[空中]急下降（部分BOSS战）
L	[非锁定]镜头复位/锁定（长按）
	[锁定]目标切换/解除锁定（长按）
SECLECT	开关药品窗口
START	开关场景菜单
触摸地图	地图放大/缩小
触摸DS图标	发动DS/解除DS
触摸药品	使用药品
触摸交流图标	使用表情符号
划动背触板左/右	调节视角

游戏流程

玩家在游戏中扮演“尽头哨站”的一名佣兵，进行各种各样的任务，随着完成总部的任务，流程以章节（Chapter）逐渐推进，每完成一个章节，全职业能力值都会有所上升。消灭怪物与完成任务，可以获得各种素材，通过锻冶屋、裁缝屋对身上的武器与衣服进行强化，从而挑战难度更高的任务。



据点设施一览



宿舍

即玩家的房间，其中可进行存档、装备、更换职业、加载DLC内容等操作。



衣柜（クローゼット）

对装备、卡片、素材等进行管理，玩家可以在这里更换武器装备、也可以卖出身上的装备与素材。

装备の变更：更换玩家身上的武器、衣服、装饰品、卡片以及药品。

装备セットの选择：以套装的形式记录玩家当前的职业装备，即使更换装备后，玩家也能在这里快速更换套装中的职业与装备，最多可记录30个，该菜单中□为登记当前套装、○为使用记录的套装、△查看套装详情、SELECT为删除当前记录的套装。

アイテムを卖る：卖出持有的装备道具。

蓄音机

即床头的的留声机，可以设定据点的BGM，○为播放、△为选定当前音乐作为据点BGM。

转职碎片（スペクトロライトの碎片）

完成任务2-3后在宿舍出现，玩家可以在这里更换职业。

桌子

游戏的记录点，本作采用自动保存方式（完成任务和失败后都会提示是否保存），玩家也可以在这里主动保存。

天使波利（チューイ）

床上的怪物“天使波利”可以加载玩家之前下载的DLC内容，注意从PSN中下载的DLC，需要关闭游戏后再次开启才会安装，不然无法在此加载DLC内容。另外通过天使波利，玩家也可以接收“near礼物”的内容。

near礼物（nearギフト）

玩家更新至于1.01版后，就能够以“near礼物”的形式共享物品给PSN上的好友，可以共享的物品分为武器、怪物卡片、武器精练抽出的卡片（DLC卡片、特典卡片、与防具卡片不可共享）。玩家在仓库按Start键后再选择要共享的卡片，游戏就会自动转到near，通过更新按钮将共享的武器进行发出、以及接收其他好友的共享物品。注意通过好友共享所得的物品是无法再次共享出去的，同时玩家接收的near礼物最多只能保存5个，若数量已满，玩家必须卖出之前取得的near礼物才可以继续接收。

剪贴板

贴在衣柜右边的纸张，可以在此确认游戏之前的各种提示。

总部

游戏中接受任务，进行流程的地方。此外药品购买、卡片的购买和交换都是在此进行。



任务柜台

与柜台右边的女仆“卡普拉”对话，就可以选择玩家当前章节的可接受任务。重复对话或走出总部时会提示是否需要取消任务，取消任务不会对流程产生变化。任务包括两种：“仕事依赖”指一般的怪物讨伐与收集品采集，均为一些中小形战斗任务；而“作战指令”则是指代大型怪物的讨伐任务、其中也包括守城战，均为BOSS战。

药品柜台

与柜台中间的卡普拉对话，可以购买药品。随着流程的推进，可以购买的药品会逐渐增多，并需要特殊条件才出现的药品，以下为游戏中出现的所有药品(所需素材以1.01版后为准)。

名称	价格	效果	必要素材
绿ポーションS	60z	回复（小）	–
绿ポーションM	250z	回复HP（中）	–
绿ポーションL	700z	回复HP（大）	–
赤ポーションS	150z	回复SP（小）	–
赤ポーションM	500z	回复SP（中）	ビッグ药草x1
赤ポーションL	1500z	回复SP（大）	浓厚药草x1
黄ポーションS	90z	最大AP上升（小）、回复AP（小）	–
黄ポーションM	300z	最大AP上升（中）、回复AP（中）	ビッグ药草x1
黄ポーションL	800z	最大AP上升（大）、回复AP（大）	浓厚药草x1
青ポーションS	150z	回复士气（小）	グレート药草x1
青ポーションM	500z	回复士气（中）	浓厚药草x1
青ポーションL	1000z	回复士气（大）	气合トサカx1
解毒ポーション	90z	消除毒、猛毒状态	无し
火伤アロエベラ	150z	消除火伤状态	ビッグ药草x1
メンタルヒナレ	100z	消除消极・士气停顿状态	ビッグ药草x1
ローヤルゼリー	90z	消除疲劳状态	变なキノコx1
抗屈折药	100z	消除攻击・防御力下降状态	ビッグ药草x1
抗麻痹药	150z	一定时间内麻痹耐性	ビッグ药草x1
抗冻结药	150z	一定时间内冻结耐性	ビッグ药草x1
万能药	600z	消除全部状态异常、一定时间麻痹&冻结耐性	ビッグ药草x3、グレート药草x3、浓厚药草x1
スピードポーション	400z	一定时间AP不减	ビッグ药草x3
ハイスピードポーション	900z	一定时间AP不减	浓厚药草x3
オーディンの魂水	2000z	一定时间无敌	オーク勇者の证
ギガントリキッドS	300z	一定时间内攻击力上升	グレート药草x1、オークキングの爪x1
ギガントリキッドL	1000z	一定时间内攻击力上升	天然苔、霜の结晶、细かい煤x1
ジャイアントスエッドS	300z	一定时间内防御力上升	グレート药草x1、オークキングの爪x1
ジャイアントスエッドL	1000z	一定时间内防御力上升	天然苔x1、霜の结晶x1、细かい煤x1
べとべとする液体S	100z	最大HP上升（小）	べとべとする液体x1
べとべとする液体M	500z	最大HP上升（中）	べとべとする液体x2
べとべとする液体L	1000z	最大HP上升（大）	べとべとする液体x3

卡片柜台

与柜台左边的卡普拉对话，可以购买与交换卡片，其中购买的卡片是固定的，随着流程推荐会逐渐增多，而交换选择中的卡片是随机的，若玩家拥有可交换的对应卡片，则会高亮显示。

保管箱



功能同宿舍的衣柜，另外酒场右侧同样设有保管箱。

锻冶屋

购买武器以及对其精炼的场所，精炼武器除了支付金钱外还需要支付对应的素材。



买う：购买武器，绝大部分武器购买时都需要附加素材，素材可通过消灭怪物或任务奖励获得。

精炼：对武器进行精炼，精炼后的武器攻击力会得到提升。武器附带“精炼值”，每精炼一次，该武器的名字上就会+1，最大为10。+10之后玩家就能够对武器进行“抽出精炼”，抽出精炼的武器会毁坏，但附着在武器上的技能会变为卡片，今后玩家可以把该卡片安装在衣服上。另外随着精炼值的增加，部分武器附加技能会随机出现变化（技能变化会逆向）。

目前已知的精炼变化

・サルベージ → スナッチャー → トレジャ–ハント → ラックアップ

・ラックアップ → トレジャ–ハント

・ギフト → ライフリサイクル → SP分配 → インビジブル

・ハイアッパ– → マグナムストライク

・弓修练→空中:弓修练

・DSロ–リスク → DSハイリスク

・スタン上升 → スタン耐性 → スタン无效

・フォ–ルダウン → フォ–ルアップ → クラッシュアップ → マグナムストライク

・バイタルフォ–ス → マキシマライズ

・スリップ耐性ダウンLv1 → 异常体质 → スリップ耐性アップLv1 → スリップ耐性アップLv2 → スリップ耐性アップLv3

・ダウン耐性ダウンLv1 → 虚弱体质 → ダウン耐性アップLv1 → ダウン耐性アップLv2

・カウントダウン → カウントアップ

・ポ–ション扩散 → エスカレ–ションA → エスカレ–ションD

・サンクチュアリ范围扩大 → サンクチュアリ性能アップ

・インベナムLv1→インベナムLv2→インベナムLv3→ベナムスプラッシャ–

・マキシマイズパワ–Lv1→オ–バ–トラストLv1→オ–バ–トラストLv2→オ–バ–トラストLv3→オ–バ–トラストマックス

・食いしばり→超食いしばり

裁缝屋

购买、扩张衣服的场所，也可以对衣服进行染色。



买う：购买衣服，随着流程推进，可购买的衣服种类会越多，每一件衣服都内含一张技能卡片，购买衣服之后该卡片是可以安装在任何衣服中的。

扩张：通过支付金钱与素材对提高衣服的COST值，从而增加可安装卡片的上限。

染色：对衣服进行染色，除支付金钱外还需要染色剂，染色剂可通过消灭怪物或破坏场景中的木箱获得。

杂货屋

购买游戏中装饰品（另需支付素材）与BGM的场所，和衣服一样，玩家可以对装饰品进行染色。



美容屋

在这里支付一定金钱，可以更改角色除性别外的各种容貌细节。



酒场

进行联机的场所，玩家可以与好友挑战之前曾完成过的任务，而内部的设施与总部对应，均有任务・药品・卡片柜台以及保管箱。选择“**シングルプレイ**”进入为单人游戏，注意该模式的任务难度与多人游戏时相同，所以对比总部的相同任务会更难；选择“**アドホックマルチプレイ**”则进入面联模式，玩家可以通过Wi–Fi与身边的玩家进行联机通信；而选择“**オンラインマルチプレイ**”则为网联模式，玩家可以通过登录PSN与其他在线玩家一同进行任务。游戏中所有任务均支持面联与网联协力。



网联菜单说明

选项	描述
ル–ム作成	创建联机房间
ル–ム检索	寻找联机房间
キャンセル	取消并返回

创建联机房间

创建自己的联机房间，玩家可以为房间加入各种标识与条件，用来吸引有同样需要的玩家或朋友前来与你联机。



创建联机房间菜单说明

	选项	描述
ル–ム名の设定	联机房间命名	
ル–ム名の倾向	设定房间的任务倾向	
	何でもあり	无限制
	乐しくプレイ	快乐地游戏
	效率プレイ	效率任务
	お手伝い募集	寻求援助
チャプタ–制限	任务的章节限制	
	なし	无限制
	Chapter.（1～9）以上	第（1～9）章以上
クエスト制限	任务限制	
	なし	无限制
	X–X（任务编号）	当前房间限定的任务
パスワ–ド设定	设定房间密码	
入室制限	进入房间的用户限制	
	谁でも	无限制
	PSNフレンドのみ	只限房主的PSN好友
ル–ム作成	创建房间	

寻找联机房间

玩家可以通过各种条件来寻找适合自己的房间。各细项与创建房间相对应，只是从设定便为查找而已。注意搜索好友房间时只需在“入室制限”中选择“PSNフレンドのみ”，即可查找PSN好友所开启的房间，这样就无需查找好友相应的房间名字。



卡片与衣服

游戏中的衣服本身是没有数值的，但每一件衣服都拥有可以安装卡片的卡槽，而安装的卡片也可以随时卸下。卡片的安装强化主要途径，可以通过三种途径获得卡片：衣服中一开始附带的技能卡、消灭怪物所掉落的对应怪物技能卡、通过对武器抽出精炼所得的技能卡、以及通过near礼物获得好友的发出的卡片。其中消灭怪物是最普遍获得卡片的途径。



卡片的使用

每张卡片都具有COST（消费コスト）的数值设定。玩家可以在卡片的选择界面中按△来查看卡片效果随着技能效果不同，卡片的COST也存在差异。每一件衣服都存在COST上限，如何在一件衣服有限的COST中安装更多更好的卡片，便是对角色强化方面的主要研究内容。

卡片的技能多种多样，而其中不仅有增益效果的技能（蓝色技能名）、还存在负面效果的技能（红色技能名），1枚技能卡片（包括武器）含1～2个技能，所以玩家在选用武器或安装卡片时，若发现卡片同时存在负面效果，就要斟酌是否还适合安装到衣服中。玩家所得的卡片中有负面技能时，也不用急于卖出，因为部分卡片会随机成为卡片柜台中的可交换卡片。



衣服

衣服可安装的卡片枚数由卡片安装数与COST上限决定，每件衣服最多安装卡片数为8，而衣服的卡槽数目与COST上限是一一对应的，1个卡槽为5点AP，下图为例，现在的COST为35/50，安装卡片数为5/8，则随后最多只能安装3张COST为5的卡片，最少可以安装1张COST为15的卡片。

在裁缝屋对衣服进行扩张可以增加衣服的COST上限，每扩张一次衣服的COST+5，扩张次数越多，所需的素材也越珍贵，需要玩家挑战更高级的怪物才能获得，另外虽然衣服本身没有能力，但不同衣服扩张时所需的素材也有所不同，所以如果有一件衣服缺少素材而无法强化，换一件衣服说不定就可以了。



战斗场景

场景画面解说

1.SP槽

该槽蓄满后可以发动DS状态。

2.角色信息

玩家的角色名称、职业、增益与负面（异常）状态。

3.游戏提示

该位置会提示玩家在锁定区域中的剩余消灭怪物数、守城战时城门的损坏率以及攻城BOSS的HP情况。

4.HP槽

角色的生命值。当HP槽显示为0时角色会进入战斗不能状态，包括联机协力在内，任务角色最多死亡次数为3，期间复活时HP与AP完全回复，且有短暂的无敌时间。第3次死亡任务将宣告失败。

5.AP槽

角色战斗中各种行动，如奔跑、冲刺、蓄力攻击都需要消耗AP，消耗的AP会随时间以较快的速度回复，AP槽耗尽将一定时间内无法使用消耗AP的行动，其后AP槽自动复位至蓄满状态。

6.剩余时间

当前任务的剩余时间，若未能在指定时间内完成将视为任务失败。

7.迷你地图

显示玩家身处的区域，点击地图放大，再次点击缩小。

8.DS图标

SP蓄满后DS图标就会亮起，此时点击该图标，角色就会进入DS状态，再次点击可以提前主动解除状态。

9.交流图标

包含各种表情与动作，多用于联机交流，点击后展开，再次点击关闭。

10.药品栏

玩家最多可携带3种药品，按SELECT可以唤出药品窗口，这时按下药品图标所对应的主按键为使用药品；也可以点击屏幕对应药品的图标直接使用。（后者会方便一点）



地图菜单

按START可呼出该菜单，功能从左到右分别为停止游戏（联机无法使用）、查询任务、查看角色能力数据、查看装备、游戏设定、退出任务。

放大地图标注说明

- 玩家方向
- 之前进入的区域
- 需要满足条件才能进入的区域
- 可以进去的区域
- 无法进入的区域
- BOSS位置

锁定区域（ロックエリア）

任务中强制触发的战斗，这时场景周围出现的红色铁栏，期间玩家无法离开生产的区域，必须将区域内出现的目标怪物全部消灭才能解除，而期间画面左下方会出现剩余的敌方数目。

箱&桶&瓶

在游戏场景中存在各种箱、桶、瓶等场景物品。使用攻击将其破坏，会出现各种素材甚至是武器，注意其中也有部分装入了炸药，外观颜色与一般的箱、桶、瓶有所不同，破坏后会对周围的玩家造成少量伤害。



掉落物品

消灭怪物后会随机掉落物品，这些物品可以是场景的增益物品、合成素材、武器甚至怪物卡片等，右表是游戏中会出现的掉落物品种类。



掉落物品种类一览

- HP回复
- AP回复
- SP上升
- 一定时间攻击力上升
- 一定时间防御力上升
- 士气上升
- 素材物品
- 任务素材物品
- 武器
- 怪物卡片

战斗系统详解

锁定标记

游戏中长按L键可以对怪物进行锁定，锁定中按L或使用右摇杆可以更换锁定的目标，再次长按即可解除。另外锁定标记会根据战况而出现变化，从中玩家可以判断怪物当前的一些信息。

与怪物的距离



怪物的状态

随着玩家不断攻击，怪物会逐渐进入眩晕状态，而根据锁定图标的颜色变化，玩家可以判断怪物是否即将进入眩晕状态。



天秤护符（天秤のタリスマン）

场景画面的左下方为天秤护符，用于表示玩家当前的士气状况，随着攻击，玩家的士气会提升，士气越高护符的光芒越耀眼、给予伤害也越高，反之光芒越暗淡、给予伤害减少。当遭遇大型BOSS战时，天秤周围会出现白色的雾气，期间玩家可以使用上升冲刺，通过连续跳跃上升得更高。



BOSS战的种类

游戏中BOSS战具体可以分为3种。

一般BOSS战：多指与中小型BOSS的战斗，期间玩家是无法利用天秤护符的效果进行上升冲刺。

大型BOSS战：指与体型庞大的BOSS间的战斗，可以进行上升冲刺到达半空展开攻击。

守城战：这类战斗均为大型BOSS战，并且加入城门被破坏则任务失败的条件。守城战期间画面玩家可以通过左下的文字提示得知BOSS的大概血量（白色字为一定伤害、黄色字约过半、紫色字为重伤、红色字为濒死），当BOSS被守城巨炮"诸神黄昏"击中后就会离开，任务亦会宣布完成。

魔剑系统（DS）



攻击命中怪物、成功防御或受到伤害时，左上角的SP槽就会逐渐变红，蓄满后点击画面右方的DS图标、或R+○就能发动Dainsleif状态（北欧神话的魔剑，全文以"DS"表示）。发动期间体力徐徐减少，但角色能力全面上升，且攻击命中敌人时会产生HP吸收效果，因此DS是把双刃剑，必须通过不断攻击才能维持玩家的优势。发动期间再次按下图标或R+○能强制解除，随SP槽渐渐耗尽或HP降至1时也会强制解除。

发动DS的具体能力变化

- 攻击力大幅提升，攻击效果增强。
- 移动速度上升。
- 攻击期间可快速冲刺、空中冲刺之间的间隔减至最短。
- 每一次攻击命中后回复一定量的HP。
- 任何行动均不消耗AP。
- 受到攻击不会出现硬直状态、不会进入异常状态。

异常状态

任务中玩家可能会因敌人的攻击而进入各种异常状态，各异常状态均可随时间解除，也可以使用相应的药品快速消除，其中部分状态通过提前使用相应药品，达到一定时间内的预防效果（若进入该状态则无法通过药品消除）。另外万能药可以消除所有异常状态，同时具备麻痹与冻结状态的预防效果。



图标	状态名	描述	对应药品
	毒	一定时间内HP徐徐减少	解毒ポ–ション
	猛毒	一定时间内HP迅速减少	解毒ポ–ション
	麻痹	一定时间内无法行动，受到攻击也无法不解除	抗麻痹药（预防）
	冻结	一定时间内无法行动，连续摇动左摇杆或受到一定攻击后解除	抗冻结药（预防）
	火伤	一定时间内HP徐徐减少	火伤アロエベラ
	消极（ナ–バス）	一定时间内士气徐徐减少	メンタルヒナレ
	士气停止（テンションストップ）	一定时间内士气无法提升	メンタルヒナレ
	疲劳	一定时间内AP回复量减少	ロ–ヤルゼリ–
	攻击力ダウン	一定时间内攻击力下降	抗屈折药
	防御力ダウン	一定时间内防御力下降	抗屈折药

基本战斗动作

奔跑



移动时按R键可以进行奔跑，这时角色的移动速度上升，奔跑时徐徐消耗消耗相应的AP。

冲刺&空中冲刺



在地面或空中按□，角色就会朝面对方向进行冲刺，可起到回避敌人攻击的效果，冲刺时会消耗相应的AP。

受身



玩家受到攻击被吹飞时，按×可以在空中迅速回复战斗姿势。

连段攻击与FN攻击



战斗时按△，角色就会展开攻击，攻击期间只需连续按△即可展开连段攻击，角色的连段最多次数为5（铁匠为4）。若连段期间按○，就会切入FN攻击，这类攻击往往威力更高，但相对硬直时间较长。随着在连段攻击中切入FN的时机不同，角色的FN攻击也会发生变化，各职业的FN连段表玩家可以参考后面的“职业向导”。

挑空攻击



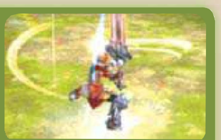
左摇杆输入方向+○，角色就会使用挑空攻击，在怪物眩晕状态下使用挑空攻击，怪物就会被打上半空并原地漂浮一段时间，这时玩家就可以跳跃展开空中攻势，当怪物的锁定图标变为红色时，代表怪物即将进入眩晕，这时可以做好挑空攻击的准备；而挑空攻击使用在通常状态的怪物身上，虽然不会产生挑空效果，但相对普通攻击更容易使其进入眩晕状态。

吹飞攻击



角色在怪物眩晕状态下按○，就可以使用吹飞攻击将怪物吹飞，吹飞的怪物若触碰到其他怪物，也会对其他怪物造成伤害，同时吹飞到场景的墙壁或尽头（即撞墙），可以给予怪物较高的追加伤害。另外玩家角色遭到敌人攻击也可能出现吹飞效果，撞墙时同样会造成追加伤害，因此玩家被吹飞时应及时进行受身。

蓄力攻击



长按○后角色会摆起攻击架势，当闪烁光芒时代表可以使用蓄力攻击。根据职业的区别，蓄力攻击的特性也各有不同。

拍打攻击



怪物被挑空期间，玩家可以在空中对其施展通常与连段攻击、若玩家在半空推左摇杆输入方向+○，就会使出拍打攻击，怪物会被重击到地面，而期间对地面造成的冲击波也会使周围的怪物受到伤害，同时冲击波也更容易使怪物进入眩晕状态。当遇上大批敌群的时候，可以善用挑空与拍打攻击将敌方集体眩晕。

职业固有技

防御・防御取消（剑士/圣职者）



在敌人向玩家攻击时按下R+△，可以展开“防御（ガ–ド）”，防御时角色受到的伤害减少。而连段攻击途中按R+△，剑士与圣职者也能以“防御取消（ガ–ド キャンセル）”来强制中断连段与期间的硬直，展开防御动作。成功防御敌人的攻击会消耗相应AP值。

精准输入（剑士/铁锤匠）



以合适的时机输入最后1段连段攻击，就会出现“精准输入（ジャスト入力）”的打击效果，这时角色全身闪烁光芒，威力与攻击段数都得到提升。

双重咏唱（魔法师）



连段攻击的最后1段，长按○不放就会进入“双重咏唱（ダブルキャスティング）”状态，这时最后一段的魔法攻击会延迟施展，当魔法师咏唱完毕后会同时释放出两个魔法攻击。不同的连段攻击演变，其双重咏唱时间各不相同。

防御反击（圣职者）



在怪物攻击圣职者的瞬间，即时防御就能发动“防御反击（ガ–ド カウンタ–）”，此时玩家受到的伤害会大幅减少，同时盾前会出现白色的巨手，对前方范围怪物造成伤害。

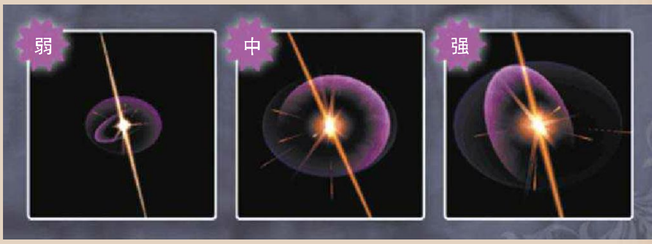
治愈术（圣职者）



圣职者使用蓄力攻击，可以发动“治愈术（サンクチュアリ）”。这时圣职者周围会出现大正方形的光格子并维持数秒，在范围内的圣职者与队友HP会徐徐回复。注意发动治愈术后圣职者同样可以利用防御，消除施展后的硬直动作。

攻击效果

攻击效果分为强・中・弱共三个阶段，通过命中对手时产生的效果以及声效可以判断。效果越弱，斩光的效果越小、声音越轻哑；效果越强，斩光效果越大，声音越沉重厚实。注意不同职业的武器攻击效果各有不同，部分BOSS的身体部位需要特定的职业进行攻击才能有较好的效果。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

职业向导

剑士 （ソードウォーリア）

血量、防御、攻击、速度都十分平均的职业，加上可以进行防御，很容易上手。相对其他职业，受到攻击不容易产生硬直，在与普通怪物硬碰时也有不错的表现。剑士最大优点在于拥有近战武器中最大的攻击范围，加上不俗的攻击速度，开启DS后可以冲入敌群中不断使用普通攻击，对群怪造成伤害的同时吸收HP。



特征

1.攻击力与攻击范围优秀。
2.攻击速度较快，招式易用性较高。
3.可以进行防御。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	△△△△○
	FN2	△△△○○
	FN3	△△○○○
	FN4	△○○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○
	FN4	△△△△○

推荐招式

蓄力攻击（第3段蓄力）：高威力+高吹飞效果，中小型怪往往一击即可硬直甚至吹飞，推荐对单时从背后偷袭或者计算好敌人迎来的时间使用。

地上△△○○○/空中△△△○：段数高、范围广、伤害大，适合开启DS混入敌群中使用，其中地上版中断附带挑空效果，玩家可以中途跳跃演变为空中攻击；而空中版最后1段带拍打效果，对浮空的敌人非常有效。浮空的敌人非常有效。

铁锤匠 （ハンマースミス）

基础HP与攻击力为全职业之最，防御力也不低。和剑士一样不容易被中小型怪物打出硬直，借助高伤害的锤类武器，面对中小型怪往往都十分轻松，而BOSS战中铁锤匠也是最容易破坏部位的职业之一。缺点是移动速度慢，基础AP也相对较少，由于不能防御，所以BOSS战时回避意识要求更高。部分高伤害高段数都有较长的攻击硬直，平时推荐用普通攻击或空中△○使BOSS眩晕，之后再用较高伤害的连段攻击。



特征

1.攻击速度慢，但威力极高。
2.吹飞攻击手段较多。
3.攻击间隔较大，需要玩家良好的预判能力。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	∧∧∧○
	FN2	△△○○
	FN3	△○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○

推荐招式

空中FN1：攻击间隔较短的空中上钩攻击，之后可以再接左摇杆+○拍打攻击进行简单的3连技，也容易蓄积眩晕值。

空中FN2：两次普通攻击后发动钻头向前方推进进行多段攻击，段数高伤害高，加上附加移动特性，很适合在BOSS战是打一击脱离。

蓄力攻击后连按○：挥下铁锤后钻头高速旋转，对怪物造成多段伤害，开DS时用此招式集中对手也可以快速回复HP。

地上FN3：BOSS眩晕或倒地之后，对头部等弱点使用，威力大，伤害高。

刺客 （アサシン）

高速战斗型职业，HP在近战中排名倒数，但AP十分高、基本攻击硬直极短、且移动与冲刺速度快的特点十分适合打游击战，但面对敌群会有点力不从心。攻击速度为全职业之最，连段攻击绝大部分为多段攻击，集中攻击BOSS的弱点时非常暴力，但注意刺客连段攻击硬直普遍较高，推荐平时用普通攻击蓄积SP等开启DS后再用连段攻击，方便随时中断。

特征

1.攻击迅速，破绽较少。
2.容易根据战况迅速作出反应。
3.攻击范围狭窄，不擅长对群。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	△△△△○
	FN2	△△△○○
	FN3	△△○○○
	FN4	△○○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○
	FN4	△△△△○

推荐招式

通常攻击：刺客通常攻击已经十分实用，其最大优点在于可以随时中断硬直并展开冲刺，对于不擅长敌群的刺客来说，如何回避敌人攻击才是最重要的。

地上FN3/空中N4：用拳刃向前方不断刺击，多用于BOSS战，找准BOSS的弱点位置后就使用，由于范围较近，使用前要算准与怪物的距离。



魔法师 （メイジ）

使用各种魔法的范围攻击手，连段攻击大部分为中远距离的攻击。攻击威力高，移动速度也不错，借助双重咏唱，可以在敌方眩晕的情况下给予弱点部位致命打击。但防御较低、且受到敌人攻击容易硬直，很考验玩家的操作和以及回避对策。作为远程职业的通病，魔法师对围攻很没辙，还好地震术可以适当进行解围，但也不能过于依赖。

特征

1.攻击范围广，威力適较高。
2.可以使用双重咏唱，达到连续使用魔法的效果。
3.HP与防御力低下，不耐打。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	△△△△○
	FN2	△△△○○
	FN3	△△○○○
	FN4	△○○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○
	FN4	∧∧∧∧○

推荐招式

拍打攻击：空中施放火球术，近距离攻击，但范围大且硬直较短，可以迅速空中冲刺后继续使用，而且附加的火伤效果对血厚的BOSS十分有效。

吹飞攻击：使出3个圣灵弹飞向前方，射程远、伤害高的吹飞攻击，适合远距离对单使用。

蓄力攻击（1段）：制造保护罩，可以防止1次攻击造成的硬直。

蓄力攻击（2段）：一段时间提高攻击力，BOSS战常用。

空中FN2：地震术，大范围的地面吹飞攻击，被敌方围困时常用。

地上/空中FN4：前方范围制造暴风雪，对大型BOSS（尤其是守门战）非常有效，空中适合开启DS后连续使用，地上适合BOSS到底后进行双重咏唱。

空中FN3：雷鸣术，向前方发射多段攻击的闪电球，硬直段，频率高，在大型BOSS硬直时间不长的时候可以代替FN4进行输出。



圣职者 （アサシン）

全游戏惟一可以使用HP回复技能的职业，在联机战斗时地位自然不低。另外圣职者的基础防御力为全职业最高，配合治愈术有时候可以强行完成一些其他职业所无法完成的任务，特有的防御反击对面即使是敌群也可以轻松镇压。缺点是没有连段高的攻击，所以整体输出效率较差，还好近战攻击速度和范围都比较好，可以多多依赖普通攻击。

特征

1.可以使用治愈术（**サンクチュアリ**）为队友回复HP。
2.防御力高，配合防御指令极其耐打。
3.攻击力偏低，攻击距离稍短。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	△△△△○
	FN2	△△△○○
	FN3	△△○○○
	FN4	△○○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○
	FN4	△△△△○

推荐招式

蓄力攻击：圣职者的代表技能——治愈术，范围回复HP，持久战的神技能。

挑空攻击：向前上方召唤白光巨手攻击，借助冲刺可以快速取消并连续使用，可以快速将敌人和BOSS击至眩晕，继而挑空。

FN3：用钝器连续拍打，惟一可用的多段攻击，注意攻击硬直较长，使用前要算好敌方的行动时机。



弓箭手 （アサシン）

基本能力综合来看，弓箭手绝对是全职业最差的1个，但实际上，弓箭手却是输出火力最高的职业，没有之一。由于以弓箭作为输出手段，攻击射程要远高于其他职业，中距离连射杂兵，往往未靠近就可以消灭。而BOSS战主要借助空中FN1进行输出，攻击时间短，爆发力高。结束后快速冲刺又能继续施展。缺点自然“脆皮”，很怕被灵活的敌群围困（例如狼和兽人），另外BOSS战前要做足异常状态防治措施，没有挨揍资本的弓箭手，一旦被麻痹可能会从此一睡不起。因此熟练的操作就成为了弓箭手的最大要求。

特征

1.箭矢攻击距离较远，擅长远距离作战。
2.攻击段数高，及时对单也可以充分发挥DS的效果。
3.没有对自身周围的攻击技，遭到围攻十分疲弱。

FN路线表

	FN路线	连段按键
地上	FN1	△△△△○
	FN2	△△△○○
	FN3	△△○○○
	FN4	△○○○○
空中	FN1	△○
	FN2	△△○
	FN3	△△△○
	FN4	△△△△○

推荐招式

地上△○○△○：“△○○”为FN4期间的火箭散射（5个方向）、后续“△○”再1个FN1的火箭散射。速度快、硬直短，攻击力高，当怪物正朝自己靠近时时候效果出色，但不适合敌群。

空中FN1：对BOSS用招式。空中进行1次火箭散射，由于起手的基本攻击次数少，攻击时间又段，射完之后可以快速冲刺到安全位置继续输出，从是弓箭手从游戏序盘到最终BOSS都能够应付自如的最实用招式。

地上FN3：连射箭矢，中远距离对单常用技能，射程不错，最大魅力在于其超高速连射，且每一箭伤害都不低。

地上FN4：火箭散射之后朝斜上角同时射出3支贯通火箭，火箭带多段伤害，准备时间较长，但威力惊人，可以在BOSS眩晕倒地时使用。若追加○会加入蓄力的贯通箭，但实用性一般，不如用冲刺取消硬直后继续使用火箭散射来得有效率。

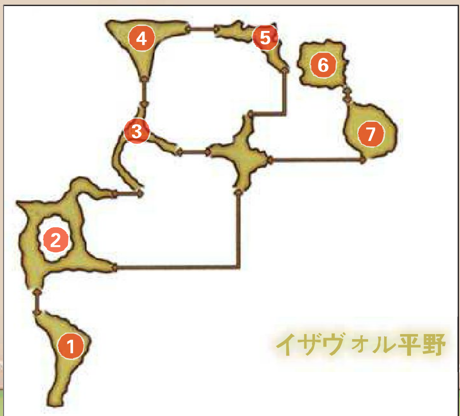
挑空攻击+拍打攻击：此两技能配合使用可以带打敌群，弓箭手的挑空攻击（水箭）带一定攻击距离，且范围较大，用挑空攻击对敌群连打带走，一旦其中有敌人被挑空，立即跳上前使用拍打攻击（垂直火箭），可以中距离将浮空怪物打落地面造成冲击波，继而让地面上大批敌群进入眩晕状态，但这种战术很讲求玩家的走位，需要多多练习，同时不能在狭窄的地方使用。



全流程+BOSS对策攻略

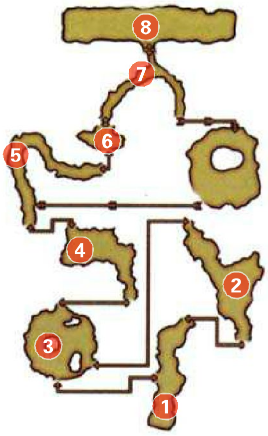
辅助标记地图

这里笔者先对对游戏中各场景地图进行分区标记，方便玩家攻略时参考前往的区域，另外最后的“最果ての砦”、“古代都市ウ－トガルズ”以及“黄昏の间”这三场景由于结构过于单一，这里就不作标记了。

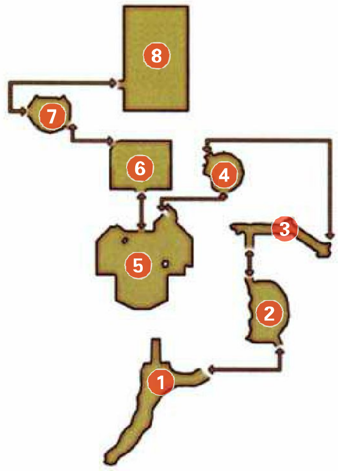




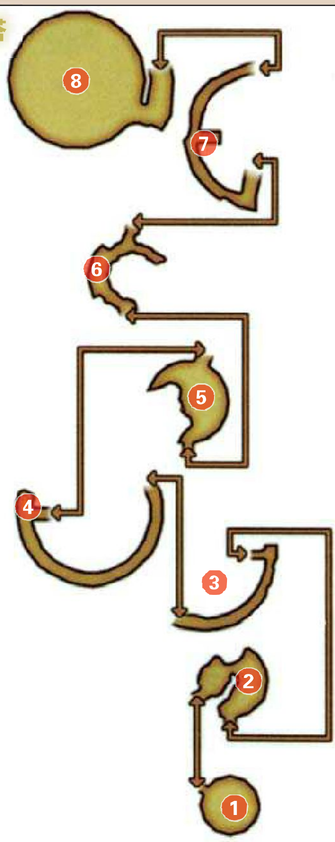
灵峰フニトビョルグ



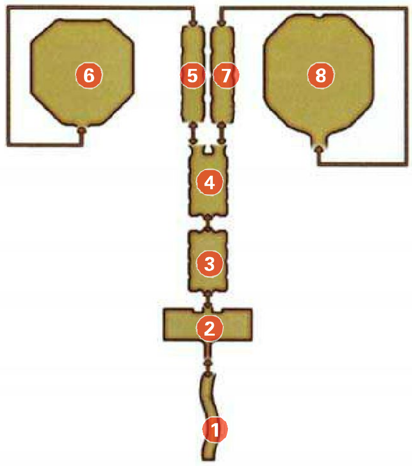
废城グラストヘイム



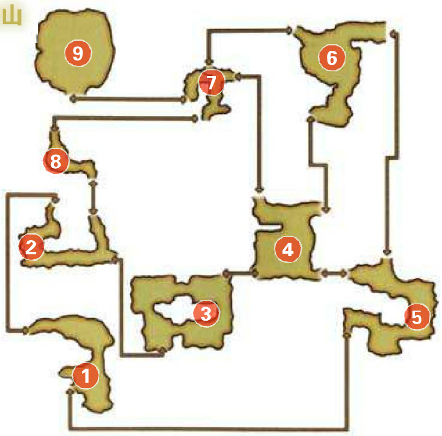
フレイヤ逆尖塔



オーディン天空神殿



トール火山



ミーミルの泉



Chapter1

1-1 イザヴォル平野讨伐

讨伐·收集目标	ポリン×10
难度	★1
时间	30分
报酬	1000Zeny
地点	イザヴォル平野

首个任务只要消灭10头波利（**ポリン**）即可过关，没有难度可言，在这里玩家可以熟悉一下基本操作。

1-2 グリズリベベ退治

讨伐·收集目标	グリズリベベ×4
难度	★1
时间	30分
报酬	1600Zeny
地点	イザヴォル平野

消灭四只小熊（**グリズリベベ**）即可，它们分别分布在4、5区，路上有两个锁定区域，留意兔耳猴（**モイモイ**）会突进攻击，远程职业容易被他打晕，留意即可。

1-3 イヴィング川讨伐

讨伐·收集目标	スポア×10
难度	★2
时间	30分
报酬	1800Zeny
地点	イヴィング川

任务要求为消灭10只蘑菇（**スポア**），注意蘑菇的攻击带毒。这里还有一种嘴鱼（**チュッピ**），会中距离喷水攻击，在3区还出现杀人虫（**キラーアント**），这两种怪物的攻击力对于此阶段的玩家来说还是挺高的。

1-4 有闲ラプソディー1

讨伐·收集目标	ホロホロ×12
难度	★1
时间	30分
报酬	1600Zeny
地点	イザヴォル平野

任务要求消灭怪物为怪鸟（**ホロホロ**），其会在半空使用音波攻击，有一定几率令我方眩晕，不过HP很低，几次攻击即可打下来。另外这里还有苍蝇（**メトス**）远程职业在半空攻击，很容易被它中断，不过其攻击防御都很低。怪鸟位于2、3、4、5区，4、5区首次出现兽人（**オーク**），攻击方式只有挥锤，引诱其攻击后躲开，然后从侧面攻击即可。



1-5 珍しい花

讨伐·收集目标	珍しい花×8
难度	★1
时间	30分
报酬	1600Zeny
地点	イザヴォル平野

首个收集任务，消灭场景中出现的兔巫师（**ドモヴォイ**）就会获得，兔巫师虽然攻击力几乎可以忽略，其攻击会使我方士气下降，从而降低攻击力，要适当躲开那些飞行速度极为缓慢的雾气。

1-6 不穏な音、不吉な影

讨伐·收集目标	奇妙なエンベルタコン×15
难度	★2
时间	15分
报酬	1800Zeny
地点	イヴィング川

要求的物品可以在场景中的圆木桶中找到，注意红色木桶内藏是炸弹，还好伤害不高，近战职业注意距离，例如剑士是可以用吹飞攻击中距离安全引爆的。进入洞口会出现分岔路，向下的分支有锁定区域，建议直接走上路，一路上山会看见巨型BOSS，但这里我们不用理会，直接将周围的木桶破坏捡取足够的任务物品即可过关。



1-7 佣兵战法の极意!!

讨伐·收集目标	デスロック×5
难度	★2
时间	15分
报酬	1800Zeny
地点	イヴィング川

进入洞穴之后的三个木箱可以一次补满玩家的SP槽，这里要求消灭蝎子（**デスロック**），当其两手张开的时候是准备向前挥动手上的镰刀。这时迅速回避即可。其血量一般，当攻击到其标记显示红色的时候就可以用蓄力攻击或者挑空攻击将其打飞，进而追加攻击，很快就可以解决。继续前进分支的下路有两头，上路的锁定区域中有两头，消灭5头**デスロック**后即可完成任务。

1-8 オーク族讨伐

讨伐·收集目标	オーク×50
难度	★2
时间	30分
报酬	2200Zeny
地点	イザヴォル平野

这里玩家可以充分利用DS，同时攻击兽人来吸收HP，因此基本不存在补给不足的问题。先将森林外围的兽人清除，之后洞穴就会开放，进入激活锁定区域后，将剩余的兽人消灭即足够50只了。

1-9 对决！オークキング

讨伐·收集目标	オークキング
难度	★3
时间	30分
报酬	3000Zeny
地点	イザヴォル平野

BOSS：兽人酋长（オークキング）

可破坏部位：头、胸

下勾拳：前方地面挥拳攻击，左右移动即可躲开，该攻击对空中没有判定，也可以跳起回避后进行攻击。

左右挥拳：左右各一拳，攻击前会做准备姿势，速度并不快，左右走开或者防御均可。

震动右拳：右手往后摆起架势，然后自下朝前挥起使出多段攻击，防御的话会一次消耗大量的ap，建议左右回避或跳起。

跳高砸地：跳上半空后，双脚落地向正下方的玩家压去，攻击力不低，被压中会立即倒下，其跳起时应离开其范围。

跳舞：身体存在攻击判定在、地面太靠近的话会造成伤害，若在半空攻击则不受影响。

前冲：两手放在胸前向前方撞击，跳起可回避。

咆哮：半蹲后咆哮，将身边的玩家吹飞，之后一定时间攻击意识增强。

回旋右拳：通常在咆哮后出现，不断旋转右臂，制造风压将玩家吸到自己身边，期间接触拳头会造成伤害；最后再朝地面展开大范围攻击，威力不低，注意其即将攻击地面时手臂会出现火焰。

张臂前冲：两手向前，弯腰摆起架势冲向玩家，命中后会倒地。还好攻击速度并不快，跳上半空可完全回避。



连续挥拳：一边向前一边左右挥拳，总共5次，应往左右快速回避。

飞身砸地：跳高后朝玩家方向用身体压去，对比跳高砸地攻击力要高很多，一般其跳起后往左右回避就能解决问题。



兽人酋长的攻击普遍缓慢，因此很容易掌握其规律，主要注意回旋右拳，按照招式对策就不成问题了，弱点位于头部，集中攻击较容易使其眩晕，毕竟是第一只BOSS，所以难度也并不大。

Chapter2

2-1 イチイの実を求めて

讨伐·收集目标	巨大なイチイの実×3
难度	★2
时间	30分
报酬	2000Zeny
地点	イヴィング川

一路上山，消灭山顶的兔巫师就能够捡取任务物品。路上有不少兽人和蝎子，在一些固有战斗中要注意敌方的围攻。

2-2 フニトビヨルグ调查

讨伐·收集目标	朱い矿石×15
难度	★3
时间	30分
报酬	2400Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

本关新增怪物——狼（ウルフ），攻击方式为普通撕咬和冲撞，行动速度较快。冰洞中出现可爱的新怪冰波利（フーリン），除了血比一般波利厚点外就没什么特别了。继续向冰洞上方前进会看见新怪丘之巨人（丘の巨人），不过现在玩家无须理会他（因为打不过），不要被他攻击到就可以了。从洞穴走出雪山共有三个锁定区域，这里的狼会出任务物品，结束三个锁定区域后就自然完成任务了。

2-3 バードハンティング

讨伐·收集目标	硬い羽根×20
难度	★2
时间	30分
报酬	2000Zeny
地点	イヴィング川

这里需要刷怪鸟出“硬い羽根”。除1区有少量外基本都在7区，路上有几个锁定区域，怪物主要为蝎子和兽人，和之前的应对方式一样。另外完成本关后玩家就可以进行转职了。

2-4 有闲ラプソディ-2

讨伐·收集目标	モイモイ×50
难度	★3
时间	30分
报酬	2400Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

到6区前部分锁定区域有兔耳猴，到6区后的锁定区域有大批的兔耳猴让玩家刷数目，如果怕太多围攻应付不过来，就尽量空中发动攻击，这样会安全许多。



2-5 グリズリ退治

讨伐·收集目标	グリズリ×8
难度	★3
时间	30分
报酬	2400Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ



需要消灭8头大脚熊（グリズリ），其攻击方式有三种，分别为单手、双手爪击和空中飞扑，前两招只要冲刺离开它附近即可，飞扑则要算好时间进行冲刺躲避。注意大脚熊的判定可以打到半空中的玩家，因此不要跳跃来回避，同时建议等大脚熊先攻击完再上前攻击，如果用剑士的3段蓄力攻击可以将其直接打飞哦。2区的锁定区域2头，上山时依然要留意沿途4区的锁定区域会有丘之巨人骚扰。5区的两个锁定区域共3头，6区3头。建议留SP到大脚熊出现时再发动DS将其迅速解决，另外6区的大脚熊不会主动攻击，而且三只都在不同方向，建议逐一消灭。

2-6 甲虫夏草

讨伐·收集目标	ポイズンチュツピ×15
难度	★2
时间	30分
报酬	2000Zeny
地点	イヴィング川

任务怪毒嘴鱼（ポイズンチュツピ）相当于嘴鱼的带毒攻击版，推荐进入关卡前准备解毒ポーション，该怪分布在2区、3区、4区、5区（即洞穴内）全部消灭即可完成。

2-7 アルデバランの涙

讨伐·收集目标	甲虫の眼×40
难度	★2
时间	30分
报酬	2000Zeny
地点	イザヴォル平野

搜集甲虫の眼需要刷苍蝇，它们主要在4、5、6、7、8区。其中7、8区为锁定区域，数量非常密集，用法师的话群杀会十分轻松。

2-8 アルデバランの涙

讨伐·收集目标	朱い矿石×5
难度	★3
时间	30分
报酬	2400Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

刚从1区开始，前面的狼就会围攻玩家，需要注意一下。任务收集品在5、6、7、9区的物品箱中，期间的锁定区域都是大脚熊与狼群的组合，攻击意识都十分高，如果使用圣职者，在这种消耗较高的关卡中会比较有优势。完成该任务之后与锻炼屋的大叔对话，商店就会开启新武器。本话的报酬“朱いオリデオコン”也是新武器的关键素材，不妨多完成几次。

2-9 ユーダリルの空に逝け

讨伐·收集目标	フレースヴェルグ
难度	★4
时间	30分
报酬	4000Zeny
地点	イヴィング川

BOSS：大怪鸟（フレースヴェルグ）

可破坏部位：头、两翼、尾

空中甩尾：最常用的攻击之一，在空中向下甩起尾巴，向前方造成冲击波，冲击波成细长的柱状向前高速飞行，被命中会很容易进入眩晕状态。攻击前尾巴会向后摆。这时应迅速左右冲刺，切勿垂直跳跃回避。

飞翔攻击：在空中展翅向玩家飞行，这时BOSS全身都具有判定，因此攻击范围非常广。攻击前会微微向后并张开翅膀，和空中甩尾相反，这时应跳跃以脱离其攻击的水平线。

音波攻击：攻击前嘴部发出白色光芒，一段时间后向玩家发出圆形的绿色音波攻击，攻击时间较长，玩家被击中会进入消极状态。回避方式为不断向左右奔跑，中远距离时音波的中央是盲点。

连续啄击：使用频率略低的招式。用尖嘴不断向地面的玩家进行啄击，攻击频率高，威力不低，快速冲刺离开攻击范围即可。

吹风：用翅膀扬起大风，将前方玩家吹开，但没有攻击判定。

龙卷风：周围形成龙卷风，将玩家吸到身边，一段时间后龙卷风炸开，造成大伤害。离得较远的玩家可以加速奔跑脱离攻击范围；若靠近的玩家基本是躲不开的，这时应集中攻击其头部或可破坏部分，使其硬直中断。

旋转冲刺：在半空往后旋转之后，向前方高速冲刺，威力非常高，血不够高的玩家可能会直接被秒杀，所幸这时BOSS并不是张开翅膀，因此攻击判定也不如飞翔攻击的高，当其往后旋转时，迅速左右回避或急下降。

扬起石头：空中拍打翅膀，向前方扬起数波石头和泥沙，范围比较大，应迅速向左右快速奔跑和冲刺回避。



大怪鸟属于大型BOSS，因此战斗中允许玩家进行上升冲刺，以应付其在半空的情况，由于空中甩尾比较频繁，玩家可以安装提高眩晕耐性的卡片，一定程度防止其眩晕效果，另外音波攻击的消极状态也要多多留意。

Chapter3

3-1 キラ−アントと卵

讨伐·收集目标	キラ−アントの卵×10
难度	★3
时间	30分
报酬	2500Zeny
地点	イザヴォル平野

任务的目标收集品通过消灭杀人虫来获得，基本各区都存在，需要一定时间收集，森林中有蘑菇，因此推荐带上解毒药，此外这里也有不少大脚熊，如无必要其实无须全灭。如果发现绕完一圈都不够数量的话，可以去6区，这时就会杀人虫重复刷新，不用担心完不了任务。

3-2 巨人の行方

讨伐·收集目标	丘の巨人×3
难度	★4
时间	30分
报酬	2800Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

依然推荐带上解毒药，这里洞穴里有不少毒嘴鱼。丘之巨人的攻击主为有前方上勾拳、连环挥拳、前冲攻击以及跺地四种，其中跺地范围很大，使用时其大腿会抬起，这时应迅速离开其周围，而当两手合掌时是连环拳，左右快速冲刺即可。武器方面要保证有一定攻击力，最好是用之前开启的新武器，伤害会有所保证。三个巨人分别位于在4、6、7三区，其中4区的嘴鱼干扰比较大，推荐开DS将其快速消灭。

3-3 奮い立つトサカ

讨伐·收集目标	ヒヤハニ−ル
难度	★5
时间	30分
报酬	5000Zeny
地点	イヴィング川

BOSS：毒蜥蜴（ヒヤハニ−ル）

可破坏部位：头顶冠、背冠

毒刺：向前方直线喷射尖柱状毒刺，命中后一定几率陷入毒、麻痹、冻结与燃烧等异常状态，无法防御，可左右冲刺回避；其愤怒后毒刺会变成三叉状向前方喷射；若玩家在其背后，毒刺时则变成围着自己身边打转，这时最好的回避冲刺方向为面对BOSS的左右两侧。

爪击：向前方挥爪，范围和威力一般，带吹飞效果，防御或拉开距离回避均可。

飞扑：向玩家方向进行飞扑，有一定导向性，不能左右回避，应靠近它并等待其跳跃上半空时迅速向前方奔跑予以回避，被吹飞时要及时受身，否则一旦被撞向场景尽头，会造成额外的伤害。

愤怒：尖叫，会使靠近的玩家会进入眩晕状态。

身体带毒：四腿往地面不断践踏后尖叫（玩家太靠近可能会眩晕）后头顶变红，一定时间内身体带毒液，这时攻击毒蜥蜴的身体会喷出毒液，攻击段数越多喷洒越多，期间切勿靠近连续攻击，很容易被喷出的毒液秒杀，更不要近距离展开空中攻击，因为毒液是朝上方抛物线喷出的，更容易直接命中，尖叫后两轮攻击后带毒效果消除。

旋转摆尾：身体旋转三圈的吹飞攻击，攻击时身体会卷缩，威力较高，若玩家在DS状态下命中，由于此时玩家受到攻击不硬直，很可能会多次命中而战斗不能，开启DS靠近时应注意。



毒蜥蜴血量并不多，但由于攻击附带各种异常状态，未熟悉时打起来非常麻烦。另外该BOSS的最大弱点在尾部，命中时给予伤害差不多是头部的4～5倍。挑战时要一定要准备好解毒药，此外卡片方面也要做好防毒措施，安装“毒耐性アップ”等卡片。该BOSS有一定几率出现其卡片。另外BOSS周围的木箱会随机出现新武器，所以不要忘记打箱子。



3-4 神々の遗迹

讨伐·收集目标	丘の巨人×3
难度	★4
时间	30分
报酬	2800Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

前进至2区立即有锁定区域，由于地形较小，千万不要用弓箭手，否则很容易悲剧。留意毒蘑菇（**ポイズンスポア**）的骚扰，之前刷毒蜥蜴获得的卡片可以有效防止中毒效果。该场景新增杂兵幽灵剑士（**レイドリック**），中距离时会使用剑气攻击，近距离会用剑斩，准备动作较大，一般随便左右移动就能够躲开，但注意近距离的剑斩放下和拾起是两个攻击判定，不要疏忽。3个巨人均在5区，其中最后一只在消灭开始出现的两个巨人之后就会出现，进入5区前推荐蓄积足够的SP，进去后就可以直接开启DS快速解决了。

3-5 フレイヤ逆尖塔调查

讨伐·收集目标	ポリン×40、ポポリン×40
难度	★3
时间	30分
报酬	2500Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

虽然任务需要消灭的怪物众多，但全部都集中在6区，推荐使用剑士，范围和攻击速度都不错，方便路上遇到幽灵剑士群，开启DS血拼时也能保持血量回复的平衡。6区等待玩家的目标怪物是40只波利和40只波波利（**ポポリン**），其中波波利攻击会附加中毒效果，不过就算中毒，由于怪物数量众多，很容易蓄满SP，这时开启DS继续杀敌又可以回复之前损失的HP了。

3-6 有闲ラプソディ−3

讨伐·收集目标	丘の巨人×5
难度	★4
时间	30分
报酬	2800Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

丘之巨人分别位于4、6、7区，除巨人外期间还会伴随大量的大脚熊，遭到围攻会非常危险，可以的话尽可能逐一解决。

3-7 巨人の勢力调查

讨伐·收集目标	丘の巨人×6
难度	★4
时间	30分
报酬	2800Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

和3−4差不多的任务，只是巨人分布不一样而已，从2区打到7区均有巨人，因此蓄积SP便不太现实了，由于地形较窄，进攻时要分外留神，否则如被巨人的冲撞攻击到，直接撞到墙上还是很疼的。

3-8 カルボ−ディル

讨伐·收集目标	カルボ−ディル×20
难度	★3
时间	30分
报酬	2500Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

本关的任务收集品通过消灭毒蘑菇可以获得，前进到6区后返回5区就会见到毒蘑菇群，消灭完如果还不够，来回切换一下区域就会再次刷新。和3−4一样，装备毒蜥蜴的卡片可以大幅降低毒蘑菇群造成的威胁。

3-9 キラ−アント驱除

讨伐·收集目标	キラ−アント×80
难度	★4
时间	30分
报酬	2800Zeny
地点	イヴィング川

以“刷”为主的任务，期间的锁定区域虽有不少蝎子，但地面的杀人虫足以让玩家轻松蓄满SP，然后再开DS解决蝎子即可。推荐使用剑士、只要SP蓄积和开启DS的顺序得当，一路按△即可。假如发现剩下6只杀人虫找不到，那么到6区打一下木桶吧，有6只就藏在木桶里面。

3-10 银领の月食い

讨伐・收集目标	ハティ
难度	★5
时间	30分
报酬	5000Zeny
地点	灵峰フニトビョルグ

BOSS：大冰狼（ハティ）

可破坏部位：胸、脚、翼、腰

召唤狼：嚎叫后召唤两头狼出现在场景中（若场上已有一头狼，则只再召唤一只），这些狼攻击意识非常高，会严重影响到玩家的行动，建议先收拾狼再打BOSS，顺便借狼来蓄积SP。

头部撞击：向地面进行撞击，一般只攻击一次，若玩家比较接近时会攻击两次，一定概率的眩晕、冻结以及吹飞效果。攻击范围并不大，攻击前头部会微微抬起，这时左右冲刺均可回避。

仰头攻击：头部仰起，使前方玩家造成眩晕，准备动作只有头部的微微低下，不太容易察觉。

冰块攻击：与玩家拉开距离时会使用，从嘴喷出冰块射向玩家，带冻结效果。冰块的飞行速度并不快，而且冰块之间存在一定的时间间隔，因此可以一边躲避，一边靠近BOSS，等待其攻击结束后展开反击。若玩家期间被冰块击中，攻击也会主动停止。

跳跃：从左右高速跳跃两次，跳跃期间会对接近的玩家造成伤害，攻击力一般，玩家可以看作成BOSS的特殊移动。

冰柱墙：身体周围飘起冰雪与寒气，一段时间后身边穿出无数冰柱，对靠近的玩家造成伤害，只要看准其身体的变化后，立即离开其身边即可。

冰滚旋转：蓄电一段时间后全身附着尖锐的冰块，在场景中旋转翻滚，一般难以回避，靠近的玩家建议想办法在其蓄电时将其打断。攻击威力很高，但不至于秒杀，如果无法打断并不幸被命中，切勿使用受身，否则可能会继续遭到BOSS的攻击。



出战前要带上新开放的药剂商品“抗冻结药”，可以一段时间内防止冻结效果，这样就不担心大冰狼的各种冻结攻击了。该BOSS攻击并不算高，除冰滚旋转外其他都很好回避，但其行动敏捷，加上周围的狼骚扰性极强，角色方面建议剑士等擅长敌群的职业。进攻时不要以其背面作为站位，因为该BOSS会小跳后退，期间有攻击判定，伤害还不低，如果是近战职业，开启DS后可以往头部正下方为主要攻击点，可以吸引它用头部撞击，受到的伤害通过DS一下又能恢复了，又不怕它乱走。

3-11 急袭、最果ての砦！

讨伐・收集目标	グレンデル
难度	★6
时间	30分
报酬	10000Zeny
地点	最果ての砦

BOSS：戈兰德尔（グレンデル）

可破坏部位：腕、臀部



双手合拳：伤害为1的吹飞攻击，一般不贴近BOSS就没有问题，主要BOSS靠近城门攻击时不要正对，否则该攻击可能导致玩家被吹飞到墙上造成额外伤害。

合拳砸地：两手合拳砸向地面，向前方产生三叉状冲击波，威力较高，可站在三叉之间的判定盲点来回避。

双拳砸地：一般玩家靠近BOSS时才会使用。虽然不会产生冲击波，但砸地时双腿会浮空，落地时有攻击判定且带吹飞效果，因此在背面看见其砸地也要多留意。

散汗飞扑：多在BOSS双手抱胸，或受到攻击出现硬直后出现，抱胸后BOSS双手抬起并抖动全身，这时BOSS周围会飞散大量的汗液雨，玩家被击中会出现消极状态，并一定几率出现眩晕或倒地，BOSS抖动结束后会飞身跳起并用身体压向玩家，威力极高。当看见BOSS的准备动作时应迅速离开，因为汗液的攻击范围极广，而且一旦汗液击中玩家，之后的飞扑就会锁定玩家，距离覆盖大半个场景。另外若因靠近导致眩晕而无法离开，且BOSS准备飞扑前玩家因汗液的攻击而倒地，这时切勿受身，倒地期间的无敌时间可以救你一命。另外飞扑时可防御，尤其圣职者完美防御时同样只会造成1伤害，当然要做到也不容易。

屁股撞击：弯身1秒后突然用屁股撞向后方，当位于BOSS正背面时一定几率出现，看见其弯身时应立即左右冲刺、或者直接从它裤兜间冲上前方即可回避。

喷毒：从嘴喷洒大量毒液飞向前方，中距离攻击，速度较慢且近距离没有判定，这时玩家可以上前攻击其腹部或手部。

左/右手挥击：一般玩家持续在左或右方时出现，举起一臂向玩家拍打，威力一般，其举手时往BOSS背后或中间方向冲刺回避即可。

手肘压杀：用手肘压向地面，威力一般，跳到高处或离开BOOS身边即可。

坐地拍打：坐到地面后分别向前方、前方左右以及左右进行三次双手拍地，可以站在其背后进行攻击。

往后倒地：被攻击到一定程度BOSS就会倒地（使用完散汗飞扑后也很容易出现），但并不代表没有注意的地方，其向后倒下时留意其双臂会张开，被双臂打中会受伤并吹飞，成功回避后就可以集中其头部进行攻击了。

本关为守城战。戈兰德尔会不断攻击城墙，若15分钟内无法击退BOSS、或城墙破损率达到100%就会宣告失败，因此要求玩家更积极地攻击，打断BOSS的行动或吸引BOSS攻击自己。一般集中头部攻击机会多为其倒地的时候，平时集中对其背部、屁股进行攻击会安全一点。

Chapter4

4-1 グマデスロック×

讨伐・收集目标	巨大なイチイの实×3
难度	★4
时间	30
报酬	3000
地点	トール火山

新场景为火山区域，怪物自然也是以火属性攻击为主，因此进去前要带上火伤药“火伤**アロエペラ**”，不然火伤的持续伤害即使圣职者也觉得难受。留意其中的火蘑菇（**スポアハセル**）原地死亡时会发生爆炸（使用DS将其消灭时则不会），近战职业最好用吹飞攻击对其进行收尾，另外火鸟（**ホロホロス**）撞击时也带火伤效果。目标怪物火蝎子（**マグマデスロック**）相比一般蝎子加了火焰攻击，为前方喷出火焰，射程不短，喷射时左右移动可躲避。

4-2 トール火山调查

讨伐・收集目标	ルーンの欠片×1
难度	★4
时间	30分
报酬	3000zeny
地点	トール火山



这里新增波利的新亚种土波利（**ドロップス**），不过依然是被虐的萌怪。本话的任务物品在4区之后的火蘑菇身上，将其消灭后就会出现。6区新增火狼（**ファイアウルフ**）与一般的狼相比攻击中加入火伤效果，加上本身攻击性较强，要注意。

4-3 有闲ラプソディ-4

讨伐・收集目标	霜の巨人×5
难度	★5
时间	30分
报酬	3500Zeny
地点	灵峰フニトビョルグ

回到雪山场景，目标霜之巨人（**霜の巨人**）与丘之巨人的差别只是一个带冻结效果，一个不带罢了。路上有几个锁定区域，其中的大脚熊伴随大量的苍蝇以及嘴鱼干扰，非常恶心，要多打游击战。6区的有大片狼群，若刺客这类对单职业会非常吃力，最好进去前蓄满SP，用DS应付。职业选用方面，较为平衡的剑士在这里会更安全一点。最后将7区剩余的两个霜之巨人消灭即可完成本关。

4-4 资料はお热いうちに

讨伐・收集目标	ルーンの欠片×6
难度	★4
时间	30分
报酬	3000Zeny
地点	トール火山

6个任务物品都在焰之巨人（焰の巨人）身上，攻击的火伤效果相比霜之巨人会更麻烦一点，他们分布在3、4、9区，其中9区是3只一组的围，由于没有其他怪物的干扰，用游击带打的战术会很安全。

4-5 迟れた作战指令

讨伐・收集目标	丘の巨人チーフ×1、丘の巨人×2
难度	★5
时间	30分
报酬	3500Zeny
地点	フレイヤ逆尖

一路都是无数的杀人虫，虽然比较混乱，但玩家可以借杀人虫迅速蓄积SP，然后开启DS快速解决幽灵剑士（レイドリック）等敌人。丘之巨人首领（丘の巨人チーフ）和丘之巨人在8区，其中丘之巨人首领会喷砂攻击，其余的攻击方式与巨人一样，由于该区的杀人虫是无限刷新的，因此先打游击与巨人拉开距离，顺便刷杀人虫蓄满SP，再开DS上前与巨人血拼，这样就轻松许多了。

4-6 丘の巨人チーフ讨伐

讨伐・收集目标	丘の巨人チーフ×1、丘の巨人×8
难度	★5
时间	30分
报酬	3500Zeny
地点	イザヴォル平野

巨人位于6、7、8区，其中8区为两只巨人和一只巨人首领。其他地区有不少野怪，如大脚熊、兽人等，不过并没有锁定区域，因此玩家可以根据自己需要选择是否刷清场。虽然没有4-5的8区那样有杀人虫赚SP，但由于巨人都没有远程攻击，因此拉开距离用如剑士的3段蓄力，等待其上前时攻击也颇有效果。

4-7 有闲ラプソディ-5

讨伐・收集目标	焰の巨人×8
难度	★5
时间	30分
报酬	3500Zeny
地点	トール火山

焰之巨人分布如下：3区1只、5区2只、7区2只、9区3只，其中5、7区比较窄，除非SP已满，否则注意不要被吹飞到墙边，一旦遭到两只巨人同时围攻可能会一睡不起。一路上的火蝎子、火蘑菇和杀人虫都可以为玩家在进入巨人所在区前蓄积SP，顺便刷刷素材也不错。



4-8 オーキッシュグリーン

讨伐・收集目标	オークヒーロー
难度	★6
时间	30分
报酬	6000Zeny
地点	イヴィング川

BOSS：兽人英雄（オークヒーロー）

可破坏部位：头、胸



兽人英雄的攻击方式与兽人首长完全相同，只是攻击速度变得更快而已。对决兽人英雄时主要问题集中于其咆哮后会出现大量的兽人战士，而兽人英雄咆哮后一般会靠近用回旋右拳，这时除了要摆脱该攻击的吸引外，还要回避兽人战士（オ-クチ-フ）的围攻，成功躲开后如果是剑士、刺客、圣职者可以开启DS迅速将士兵秒杀，进而攻击BOSS，借助DS的吸血效果基本安全（其实刺客还是挺危险）；铁锤匠由于攻击速度太慢，借助DS在地面血拼士兵群不划算，空中○在攻击BOSS之余顺便攻击其他士兵，该任务魔法师单人时不推荐使用，被围攻会非常危险；反而弓箭手在低空用FN1或拍打攻击“拖火车”会很轻松，与怪物保持距离不要被摸到就可以。



4-9 巨人の真意

讨伐・收集目标	霜の巨人チーフ×1、霜の巨人チーフ×12
难度	★5
时间	30分
报酬	3500Zeny
地点	灵峰フニトビョルグ

大量的霜之巨人分布在各区，留意部分区域有苍翼还有大脚熊的干扰。霜之巨人首领在8区域两只霜之巨人一同出现，靠近时会使用喷冰使我方进入冻结状态，打法与4-6的完全相同。



4-10 フレースヴェルグを排除せよ！！

讨伐・收集目标	コナ?フレースヴェルグ
难度	★6
时间	30分
报酬	6000Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

BOSS：大怪鸟亚种（コナ・フレースヴェルグ）

可破坏部位：头、两翼、尾



吹风：将前方玩家吹开，没有攻击判定，一般之后会使用音波攻击。

音波攻击：嘴冒出白色光芒，约2秒后向前方持续发出音波攻击，带吹飞和消极效果。回避方式同大怪鸟的音波攻击。注意期间不要开启DS上前，避免受多次攻击。

甩尾：尾巴从至左向右朝玩家甩去，跳跃可以回避，但一般容易和2段甩尾混淆，可以的话直接离开BOSS身边会比较安全。

2段甩尾：相比甩尾的准备时间要长一点，把尾巴甩出去后会摆上再朝下攻击，威力不低，且带眩晕与疲劳效果，第二段再附加吹飞效果。当BOSS做准备动作时离开其身边是最好的回避方法。

啄击：朝地面进行1～3次的啄击，带眩晕效果，最后1段有较长的准备时间，攻击距离很短，离开BOSS即可。

连续啄击：愤怒后的啄击强化版，连续8次的啄击，不过由于BOSS移动速度并不快，其实也很容易回避。

龙卷风：同大怪鸟的龙卷风，但比大怪鸟威力要更高，如果预计攻击躲不掉，应集中攻击其头部或可破坏部位使其硬直中断。



大怪鸟亚种的外貌与大怪鸟几乎相同，但并不会飞上半空攻击，因此行动方式也较容易掌握。另外大怪鸟亚种的头部、两翼的盔甲很高防，剑士和刺客士气不足时的攻击对其效果很差，没有士气强化类卡片的玩家战前应选用铁锤匠、弓箭手等其他职业。另外1个难点是被甩尾击中后会导致疲劳，如果这时BOSS再使用龙卷风，玩家一般就很难回避了，所以要带上抗疲劳药“ローヤルゼリー”以策安全。与该BOS战斗时不要靠墙，否则被音波或者龙卷风攻击到，要么撞墙进一步受到伤害，要么受身起来继续被攻击。大怪鸟对或和毒耐性很低，如弓箭手安装防具卡片“アーチャーカード”，然后跳上空中用FN1，不但威力增强，还可以造成火伤效果，再配合“毒々キノコの孢子Lv1”的怪物卡片，毒+火伤，每秒可以持续给与过百的伤害。

Chapter5

5-1 グラストヘイム调查

讨伐·收集目标	古代の铁クズ×8
难度	★5
时间	30分
报酬	3600Zeny
地点	废城グラストヘイム

目标物品可以通过消灭幽灵剑士得到。新场景这里有不少新怪物，城外的黑怪鸟（**ホロホロン**）和其中城内的奇兽（**レ－シ－**）攻击会附加麻痹效果，玩家进入麻痹状态后会一定时间内无法进行任何动作。如果到6区消灭所有幽灵剑士后，目标物品依然不足，返回7区就会看见刷新的幽灵剑士了。

5-2 悠久なる时の轮舞

讨伐·收集目标	レ－シ－×10
难度	★5
时间	30分
报酬	3600Zeny
地点	废城グラストヘイム



其中3区的奇兽比较多，加上地方狭窄，有时候很难回避他们的黑色光球，一旦被麻痹，血量较少的职业就会非常麻烦，所以这里比较推荐剑士、圣职者这类职业进行任务。这里有一个恶性BUG，如果把幽灵剑士对着中间有纹章的墙壁上放吹飞攻击，很可能会把幽灵剑士打入墙壁内，然后幽灵剑士就会变成在锁定区域外的2楼上出现，如此一来玩家就需要慢慢将其引落楼梯才能将其消灭，从而解除锁定区域……解除锁定区域后会出现最后1只奇兽，消灭后完成任务。

5-3 呜呼、陷落の新集落

讨伐·收集目标	オ－クキング
难度	★6
时间	30分
报酬	6500Zeny
地点	废城グラストヘイム

BOSS：兽人首长



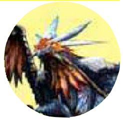
1-9的基础上加入兽人支援，玩家当这里的兽人首长是兽人英雄那样打即可，而且更加简单。



5-4 有闲ラプソディ－6

讨伐·收集目标	フレ－スヴェルグ
难度	★5
时间	30分
报酬	3600Zeny
地点	废城グラストヘイム

BOSS：大怪鸟



在2-9的基础上一定时间内补充怪鸟，留意这里大怪鸟与2-9的基本相同，但远距离时会直接扬起石头来阻挡玩家前进，另外在空中还会直接使用音波攻击，而且没有准备动作，很容易把玩家吹飞。旋转冲刺威力更高，弓箭手等血薄的职业可能一下就被秒掉，因此要留意回避时机。

5-5 ル－ンインゴット

讨伐·收集目标	ファフニ－ル
难度	★7
时间	30分
报酬	7000Zeny
地点	废城グラストヘイム

BOSS：伞蜥蜴（ファフニ－ル）

可破坏部位：四腿、身体

伞蜥蜴的攻击模式与毒蜥蜴基本相同，差别在如下。

1.即使非愤怒状态下，毒刺也会随即变成三叉状。

2.身体不会带毒。

3.集中攻击身体中间会断开两节，剩余上半身攻击方式大幅变化。

以下是身体断开后，伞蜥蜴的行动攻击方式。

喷射冲撞：以喷射毒液代替下半身的动力推进、从而撞击敌方，身体乃至喷射中的毒液都具有攻击判定，分单次冲撞和4次的连续冲撞。攻击力不高，速度也不快，留意其前进以及连续冲撞时转弯的轨迹就不难回避了。另外魔法师、弓箭手这类脆弱职业被撞击后很大机会进入眩晕状态。

前后毒刺：微微半蹲后向前后两方向发出扇形方向的毒刺，身体中间是攻击盲点，因此平时只要不站在它前后方就可以无视并上前攻击。

旋转毒雾：表现出疲惫并原地停顿较久后使出，身体冒出毒烟，并全身高速旋转靠近玩家进行攻击，追踪性能一流，玩家一般难以回避，不过威力并不高，只要被击倒后不要立即受身就能避免连续伤害。玩家也可以在它疲惫时全力进攻，以使其硬直。



由于伞蜥蜴并不会使用身体带毒，因此近战就方便许多了，但若集中攻击其中间位置就会断开两截（恩，很重口），这时剩余上半身的伞蜥蜴攻击模式就会完全改变，而且攻击意识超强。如果想防止其断尾，可以集中攻击其头部。与伞蜥蜴交战时多站在他正前方，若其用爪击则后冲刺，若飞扑则前冲刺，若毒刺则冲刺到其旁边，若断开了两截，则多站在其两侧攻击，并保持一段小距离，确保出现旋转毒雾时可以快速离开。另外消灭伞蜥蜴，一定几率可以获得其技能为“超回复”的卡片，其效果可以变相抵消中毒以及火伤，同时加速AP回复，对今后游戏整个流程有着极大帮助。



5-6 ドモヴォイのドン！

讨伐·收集目标	ドンドモヴォイ
难度	★5
时间	30分
报酬	3600Zeny
地点	フレイヤ逆尖塔

一路的怪物以毒蘑菇、兽人战士以及奇兽为主。到最后的8区会出现大批的兔巫师以及目标怪物大兔巫师（**ドンドモヴォイ**）。大兔巫师远距离和一般的兔巫师用魔法杖制造烟雾攻击，因此毫无威胁可言，但若靠得太近就其就会使出高速旋转攻击，而咏唱时生成的烟雾也同样会对玩家造成伤害，虽然伤害很低，但会降低玩家的士气，从而浪费时间。所以保持一点距离来攻击是最适合的，其血量不高，很快可以消灭。



5-7 有闲ラプソディ－7

讨伐·收集目标	アルプレ－シ－×8
难度	★5
时间	30分
报酬	3600Zeny
地点	废城グラストヘイム

这里的目标怪物是奇兽的亚种“冥奇兽（**アルプレ－シ－**）”，相比奇兽较为坚硬，用剑士或刺客攻击效果会削弱，不妨是使用锤来进行任务。该场景依然留意3区的地形，这里有蝎子以及冥奇兽，推荐开DS敌群。另外最好带上抗麻痹药，防止冥奇兽与黑怪鸟的麻痹攻击。

5-8 浮游する微笑

讨伐・收集目标	ハティ
难度	★★6
时间	30分
报酬	700Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ

BOSS：大冰狼



路上以狼以及大脚熊为主要怪物，在7区出现像天使一样的新杂兵怪护卫者（ガ-ディアン），中距离会发射单条激光，若在其身边会朝四周散射，散射时正下方是攻击盲点。之后不要往9区跑，不然就得绕回去了。位于8区的目标怪是之前的大冰狼，攻击力相比3-10的时候提升了不少，冰滚旋转攻击力破千，但打法基本相同，难点是作为小兵的狼数目这次多达5只，地面进攻会严重受阻，职业依然推荐剑士，开启DS攻击BOSS时可以顺带攻击狼群，敌方越多，攻击时吸收的HP也越多。

5-9 招かれざる友人、再び

讨伐・收集目标	グレンデル
难度	★7
时间	30分
报酬	8000Zeny
地点	イヴィング川

BOSS：戈兰德尔



戈兰德尔又再次出现了，不够这次不是无视、也不是击退，玩家需要在这里直接将其击败。其攻击方式与3-11时完全一样，但由于目标不在指向城门，而是玩家，因此难度要高一点。进攻方面这次不建议打屁股了，因为其屁股撞击以及坐地拍打频率变高了不少，破坏两手的盔甲后可以对其手部或腹部作为主要攻击点，这也是合拳砸地和喷毒的攻击盲点，如果BOSS使出双拳砸地，其实在它双腿落地时朝其正面后退就能躲开其第二次的攻击判定了。难点依然开散汗飞扑，除了留意里戈兰德尔双手抬高的动作，抱胸之后很大几率会使出散汗飞扑，所以其做出该姿势后就要做好后撤的准备，另外还有一种情况是可以100%判断其散汗飞扑的，就是玩家在远处时他主动靠近的时候。这时不要贪刀，只要躲开汗液，戈兰德尔的飞扑就无法锁定目标，这时又可以重新靠近准备下一轮攻势。职业方面弓箭手、剑士、刺客和圣职者都是较好地选择。



5-10 火山の太阳食い

讨伐・收集目标	スコル
难度	★7
时间	30分
报酬	8000Zeny
地点	トール火山



BOSS：大炎狼（スコル）

可破坏部位：胸、脚、翼、腰

召唤火狼：嚎叫后召唤3头火狼在场景中（场景内最多出现3只），和对大冰狼时周围的狼群一样，火狼会阻碍玩家的进攻，应尽早消灭。

头部撞击：头部仰起后向地面进行1次撞击，被击中的玩家一定几率眩晕或被打上半空，威力不高，血厚的玩家可以空中受身后继续进行攻击。

火星爆发：头部仰起后聚集圆形的火球，火球爆发后向四周飞出小火球，命中后会进入眩晕状态。其蓄积火球后绕到其背后躲避，随便从背后进行新一轮的进攻。

仰头攻击：头部仰起，使前方玩家造成眩晕，和大冰狼一样准备动作只有头部的微微低下。

火球：从嘴连续喷出四个火球，命中玩家会直接吹飞，并进入火伤状态，攻击力也不低，通常情况下最好准备药瓶“火伤アロエペラ”。释放完毕后会进入一段硬直动作，期间若玩家命中则会直接停止攻击，这时是攻击的好时机。

奔跑撞击：全身半蹲后向前方奔跑，对经过的玩家造成伤害。威力高，但移动速度并不快，起跑时速度不是立即提高，因此较好回避。若玩家开启DS时一定要小心，奔跑撞击是多段判定的。

火焰冲刺：半蹲后全身冒起闪电，之后全身变成火球向玩家冲去，威力约1300左右，并且会使玩家陷入火伤状态，初期血少的职业可能直接就被秒杀了。回避方式为其做攻击准备时开始往左或右奔跑，其开始冲刺时算好其靠近时机，并及时冲刺回避。

火柱墙：半蹲后全身冒起火焰与岩石，一定时间后周围爆发火柱，攻击范围只在其周围，见准备后立即离开其身边即可。

相对于大冰狼的冰，这里的大炎狼则是火，其整体攻击风格与大冰狼相近，打法也基本相同。推荐职业为剑士，主要是方便应付火狼群围攻的情况，推荐开启DS靠近大炎狼身边，攻击大炎狼同时将围攻的火狼一并消灭。由于火焰冲刺相比冰滚旋转更容易回避，因此只要解决火伤效果造成的困扰，该BOSS其实比大冰狼还要容易。由于火伤无法通过道具一定时间内免疫，因此如果陷入多次的火伤状态，身上的火伤**アロエペラ**可能也不够用。如果玩家在5–5中获得伞蜥蜴的“超回复”卡片，或者带“HP自然回复量**アップ**”系的卡片，可以一定程度变相抵消火伤效果，建议装备上。

Chapter6

6-1 天空神殿调查

讨伐・收集目标	ガ–ディアン×15
难度	★6
时间	30分
报酬	4000Zeny
地点	オ–ディン天空神殿

这里新出现相当于幽灵剑士强化版的英灵战士（**エインヘリヤル**），多出了用剑进行旋转攻击。本关怪物主要由英灵战士和守护者组成，注意这两种怪物的防御特性，近战的话用剑士和刺客难以造成硬直，因此近战较为推荐使用铁锤匠或圣职者。本关英灵战士数量众多，如已蓄满SP尽量直接开DS对付，可以无视敌方的防御特性。本关的目标怪物是之前在5–9出现过一次的守护者，分布在3、4、6，其中6区还丘之巨人首领和两只丘之巨人，在该区是不要一开始走进中间，应逐一击破，否则被守护者和丘之巨人远近围攻会非常危险。



6-2 天かける散步道

讨伐・收集目标	レ–シ–×10
难度	★5
时间	30分
报酬	4000Zeny
地点	オ–ディン天空神殿

往8区方向一路走就能刷够足够的奇兽。由于怪物较多，且多为远程，职业方面不妨试试圣职者，不但适合持久战，钝器的攻击效果对英灵战士和守护者也非常有效。另外最好被上抗麻痹药，可防止奇兽的麻痹攻击。

6-3 要路を切り开け

讨伐・收集目标	霜の巨人チ–フ×3、霜の巨人×15
难度	★7
时间	30分
报酬	4200Zeny
地点	灵峰フニトビヨルグ



清除场景中所有霜之巨人与队长后即可完成任务，本关新增黑狼（**ヘルハウンド**）以及狂暴大脚熊（**レイブオルマイ**），其中黑狼在原来的狼种基础上新增空中旋转撞击，此外攻击附加麻痹属性；狂暴大脚熊在大脚熊基础上新增投石攻击。注意狂暴大脚熊和大脚熊同时出现的3区。这里包括巨人在内，大部分怪物都不容易硬直，一旦被围攻就会非常麻烦，因此要多蓄积SP后开启DS进行群杀。

6-4 有闲ラプソディ-8

讨伐·收集目标	ヒヤハニール
难度	★8
时间	30分
报酬	8500Zeny
地点	废城グラストヘイム

BOSS：毒蜥蜴



前往在8区再次挑战毒蜥蜴。不过打法与过去并无区别，只是攻击力稍微提高（不过玩家的能力也随之提高，最后还是没区别），对于已经熟悉其行动方式的玩家难说已经没什么难度可言了。

6-5 天空奇贷

讨伐·收集目标	オ-クキング、オ-クヒ-ロ-
难度	★8
时间	30分
报酬	10000Zeny
地点	オ-ディン天空神殿

BOSS：兽人首长、兽人英雄）





这里新增怪物兽人战士长（ハイオ-ク），相比之前的兽人加入跳跃战斧和冲撞的新动作。两BOSS打法和过去没有任何区别，倒是跟随的小兵都有所强化，兽人首长的小兵是兽人战士、兽人英雄的小兵是兽人战士长，SP不足时这些小兵某程度比BOSS还麻烦。先前往6区消灭兽人首长，之后往8区的道路就会开放，然后再去8区消灭兽人英雄即可完成任务。

6-6 云海の神座

讨伐·收集目标	エインヘリヤル×30
难度	★6
时间	30分
报酬	4000Zeny
地点	オ-ディン天空神殿

这里要求消灭30只英灵剑士，但由于本关全程非目标怪物只有1只守护者，而且英灵剑士十分集中，只要蓄满SP后开启DS聚集怪群杀，就能够轻松过关。

6-7 ギガンティック!

讨伐·收集目标	焔の巨人チ-フ×3、焔の巨人×15
难度	★7
时间	30分
报酬	4200Zeny
地点	ト-ル火山

将各区的炎之巨人及其队长消灭即可，鉴于整个场景的怪物都有火伤攻击，若玩家安装有“超回复”的卡片会安全许多，如果没有的话记得带上火伤アロエペラ。完成后杂货屋与美容师开启新购买物品。

6-8 リンデ·リンデ

讨伐·收集目标	コナ·フレ-スヴェルグ
难度	★8
时间	30分
报酬	8500Zeny
地点	イヴィング川

BOSS：大怪鸟亚种



要走上7区才会见到大怪鸟亚种，路上有不少丘之巨人，适当注意即可。至于大怪鸟亚种和之前并没有任何差别，强烈推荐用弓箭手快速结束战斗。

6-9 ミ-ミルの泉调查

讨伐·收集目标	ドンドモヴォイ
难度	★6
时间	15分
报酬	4000Zeny
地点	ミ-ミルの泉

区域很少的新场景，该任务纯粹是过渡关卡，消灭完一群小怪后，再将尽头的大兔巫师消灭即可完成任务，路上的怪鸟和兔巫师徒当练手。

6-10 强袭、最果ての砦!

讨伐·收集目标	フルングニル
难度	★9
时间	15分
报酬	15000Zeny
地点	最果ての砦

BOSS：赫鲁格尼乐（フルングニル）

可破坏部位：肩、脚

魔法墙：当玩家跳高至BOSS面前时，其会自动发动魔法墙对玩家造成伤害并吹飞。只有被玩家攻击至半跪在地面时才不发动。因此平时攻击不要跳得过高。另外BOSS使用冰枪横扫时会弯起腰，这时他的脸会降低高度，因此正面攻击的玩家要随时留意其动作，避免触动魔法墙。

双龙卷风：制造两个龙卷风在自己身边，期间会将玩家吹开，之后再把龙卷风吹向玩家造成吹飞伤害。龙卷风有追踪效果，总体伤害并不高（约600左右），命中第一个龙卷风后玩家切勿受身，否则会继续命中第二个龙卷风，等待两个龙卷风都吹走后再站起来即可。要完全回避龙卷风，可以等待BOSS把自己吹到远处，然后跳上最高点，皆因龙卷风在远处高空没有判定。

4龙卷风：制造4个龙卷风在自己身边，有别于攻龙卷风，这些龙卷风只会在BOSS身边围着旋转，只要不靠近即可，一段时间内就会自动消失，注意消失的位置会出现冰块，不要踩上去就行。

冰气环绕：两手向周围摆动，使附近的玩家进入冻结状态，威力也不低。

冰碎环绕：双手张开，身体周围瞬间出现数个冰块，一般用于防御空中攻击BOSS的玩家。不过由于分布并不密集，看准位置不要靠上去就可以无视了。



冰枪横扫：唤出兵枪然后从右至左横扫，可以将前方的玩家吹飞或冻结。威力也不低，但盲点极大，玩家在其背后进攻的话，说不定完全没察觉其出过这招。

冰枪纵斩：通常玩家在远处时使用的招式。双手举起冰枪，对着玩家方向垂直一斩，斩下时地面会同时出现冰块，威力非常高，但命中率却非常低，完全可以一边奔跑回避，一边朝他身边走去准备攻势。

冰枪连斩：分别朝左右用冰枪进行纵斩，相比冰枪纵斩判定会高一点，其出现准备动作时绕道其背后可完全回避。

追踪冰晶1：BOSS举起右手，这时玩家身上会出现蓝色的冷光并且追踪玩家，一定时间后冷光会变成冰块，并对玩家造成冰属性伤害。

追踪冰晶2：有别于冰晶1，一定时间结束后不是在冷光处结冰，而是玩家周围出现四个冰块，这时冰块尖处会慢慢转向玩家，当尖处与玩家在同一水平线上时，就会一同迅速撞向玩家，全部命中有秒杀的可能性，躲避的方法是预判冰块撞向自己时，迅速上升冲刺或急下降，只要时间掌握好就很容易躲过危机。

暴雪落枪：摆好架势后跳上半空，然后再向原地急降并插下冰枪，此时地面到半全屏产生3波冰浪，每1波威力约为1500左右，附带高概率冻结，如果这时玩家被冻结就会接着命中后面两波，从而直接被秒。该招式虽然非常恐怖，但该攻击盲点在高空，只要一直高跳，等待3波冰浪完毕后就能够继续上前攻击了。另外注意BOSS跳高和落地均有攻击判定，并且高概率眩晕，因此跳高之余也要离开其身边。

游戏的第二场守城战，BOSS是封面的主题巨人怪物——赫鲁格尼乐。由于其防御特性，使用剑士和刺客需要以两肩为主要攻击点，破坏两肩后头部的魔法墙就会消失，这时可以上前对最大弱点的头部给予伤害，另外眩晕的时候魔法墙也不会发动。另外腿部的尖部圣职者和铁锤匠破坏更有效率；至于两个远程职业对该BOSS各有特色，魔法师可以跳上其肩膀的高度，从背后使用暴风雪，这样暴风雪下来时会直接命中其头部，非常暴力。至于弓箭手由于其攻击效果并不差，只需一路对着其腹背用空中FN1即可，不出10次BOSS就会跪在地上，这时正对他头部攻击，最快可以3分钟内结束战斗！卡片方面一定要装有“超回复”等提高AP回复量的卡片，确保长时间在空中。

Chapter7

7-1 ポリンカーニバル!

讨伐・收集目标	ドロップス×20、マーリン×20
难度	★7
时间	10分
报酬	4000Zeny
地点	ミーミルの泉

清除各种波利的杂兵关，2、3区各有1只大兔巫师骚扰，由于其不属于锁定区域的怪物，所以即使无视也可以。这里有不少强化装备的素材，而其中波利们还可能会出现红色的珍贵卡片，因此不妨刷刷。

7-2 天马が来た道

讨伐・收集目标	アルプレ-シ-×15
难度	★8
时间	30分
报酬	4800Zeny
地点	オーディン天空神殿

各区都有冥奇兽，因此玩家不得不前往所有区域清怪，这里的英灵骑士与守卫者骚扰远近骚扰，经常会造成玩家眩晕（尤其是英灵剑士），建议在7-1多刷冰波利，因为它卡片（スタン耐性アップLv2・スタン减少）可以大幅降低眩晕的几率以及时间，如果玩家刷够两张，以后基本就不存在被眩晕的问题了。另外也需要带上抗麻痹药，不然被冥奇兽麻痹后再遭到守护者的激光攻击会非常惨。

7-3 女巨人メニア

讨伐・收集目标	メニア
难度	★9
时间	30分
报酬	9000Zeny
地点	トール火山

BOSS：梅尼雅（メニア）

卡破坏部位：头、腰

闪电球：战斗开始BOSS必出的攻击，大锤甩起并飞出闪电球，威力一般，命中后一定几率麻痹状态。只要及时向左右奔跑冲刺即可。

4连锤击：连续4次锤击，每一次锤击都有一段硬直，而且瞄准狭差，因此很好回避，注意最后一击攻击距离较长即可。

上钩锤：摆起架势一段时间后扬起大锤，威力过千。施展后BOSS往后倒地，并保持一段硬直时间，由于锤的攻击范围可见，只要离开其身边即可完全回避，之后再上前进行攻击。

上钩电锤：相比一般上钩锤准备时间短一些，威力低一些，攻击带麻痹属性。施展后同样会后倒地，对策与上钩锤相同。

剧毒球：玩家处于BOSS前方时使用居多，将锤指向玩家，之后上空出现巨大的毒球，命中后玩家会陷入中毒状态，一般只要往BOSS身边走去即可回避。

巨锤前铲：把大锤垂直砸向前方地面，然后两手向前推一段距离，威力不高，唯一注意的是不要开DS走过去，因为DS受伤不硬直，而前铲又为多段攻击，之前的BOSS也有相同情况，所以……你懂的。

旋转脚踢：以大锤为重心进行原地旋转，将附近玩家踢飞，攻击范围不大，其结束后有一段小硬直，可以上前进攻。

愤怒：身体周围冒出蓝色光柱，会对靠近的玩家造成伤害，范围很窄，若果是弓箭手可以离开一点点继续用弓箭攻击。



车轮攻击：多为愤怒之后才会施展的攻击。垂直旋转将自身变成车轮，来回奔走四圈，期间会朝玩家撞去，最好的回避方法是不断原地旋转，等其靠近时迅速左右跳跃冲刺。攻击结束后BOSS会进入一小段的昏迷状态，这时上前攻击吧。

难度较低的BOSS战。梅尼雅弱点是头部，虽然行动十分灵活，但攻击范围很短，抗眩晕能力很差，只要玩家提升武器的眩晕效果，例如安装卡片“スタンアップLv3”用弓箭手往往几次空中FN1就能将其击晕。惟一像样的招式只有车轮攻击，只要多试几次就能掌握其规律。职业方面除铁锤匠之外都可以考虑（因为铁锤匠冲刺较短，有时候难以回避车轮攻击）。另外最好带上抗麻痹药，避免麻痹后毫无反抗之力。

7-4 女巨人フェニア

讨伐・收集目标	フェニア
难度	★9
时间	30分
报酬	9000Zeny
地点	オーディン天空神殿

BOSS：芙蕾雅（フェニア）

卡破坏部位：头、腰

重锤击：向玩家快速垂直挥锤，威力高（过千），但之后有一段极长的收招时间，看准时机回避后是大好的进攻机会。

翻滚3连锤击：用锤砸地后，垂直翻滚再继续砸锤，连续3次，命中率同样较低，左右回避即可。

锤击：双手举起锤跳起并砸向地面（效果音为“嘿”），只有1次，速度较快，应及时左右回避。

水柱锤击：双手举起锤跳起并砸向地面（效果音为“哈”），一定几率使玩家眩晕，同时周围爆发水柱，玩家命中水柱后会进入疲劳状态。其使出后要留意其周围地面，躲开水柱的喷发范围，否则进入疲劳状态后，难以回避芙尼雅后续的旋转攻击。

巨锤前铲：把大锤垂直砸向前方地面，然后两手向前推一段距离，性能与梅尼雅完全一样。

旋转脚踢：以大锤为重心进行原地旋转，将附近玩家踢飞，性能与梅尼雅完全一样。

旋转攻击：双手持大锤不断旋转，然后逼向玩家，威力一般，期间玩家会被徐徐吸向BOSS，需要不断奔跑来回避，如果玩家因水柱锤击进入疲劳状态，就很难保证不被打到了。由于是多段攻击，注意不要开DS上前拼血。



芙尼雅的行动模式与梅尼雅基本相似，弱点同样是头部，没有远程技能，不过近战时出手更快，而且招式之间的准备动作差距不大，给玩家进攻时带来风险。不过抗打能力同样较差，因此一般采用与对策梅尼雅相同的卡片搭配即可。而药品方面要准备抗疲劳药“ローヤルゼリー”。否则水柱锤击+旋转攻击就会成为她的最大武器。



7-5 グラストヘイムの巨人

讨伐・收集目标	丘の巨人チーフ×3
难度	★8
时间	30分
报酬	4800Zeny
地点	废城グラストヘイム

3个丘之巨人首领分别位于5区（1只）、6区（2只），都有丘之巨人跟随，打法就不再描述了。留意5区有带麻痹属性攻击的黑怪鸟，而6区有幽灵剑士。

7-6 有闲ラプソディ-9

讨伐・收集目标	ポイズンスポア×15、スポアハゼル×15
难度	★7
时间	30分　大胆な布
报酬	4500Zeny
地点	イザヴォル平野

目标是毒蘑菇和火蘑菇，主要位于4区和5区，均有1只丘之巨人首领干扰玩家。鉴于毒蘑菇和火蘑菇的中毒和火伤效果，把“超回复”的卡片带上会方便许多。由于此时已经属于中后端的流程，怪物出的卡片一般都比较好，加上怪物种类较多，玩家有空的话不妨多刷刷。完成之后裁缝屋开放新防具。

7-7 トール火山扫讨战

讨伐·收集目标	スコル
难度	★9
时间	30分
报酬	8500Zeny
地点	トール火山

BOSS：大炎狼



BOSS位于9区，一路上都是炎之巨人以及一些火属性怪。大炎狼的打法与之前完全一样，但身边跟随的火狼进一步增加，因此推荐怪物越多越生存能力越强的剑士。至于远程方面，有把握的同学也可以选择弓箭手，在半空用FN1攻击BOSS后，SP满时即可在地面开启DS，用FN1攻击BOSS同时随便群杀火狼。

7-8 フニトビョルグ扫讨战

讨伐·收集目标	レイブオルマイ×10
难度	★7
时间	30分
报酬	4500Zeny
地点	灵峰フニトビョル

目标是狂暴大脚熊，打法依旧。留意4区有一处锁定区域，其中的怪物由4个冰之巨人以及一只冰之巨人首领组成，推荐之前蓄积SP，在这里用DS一次性解决。



7-9 グラストヘイム扫讨战

讨伐·收集目标	霜の巨人チーフ×1、焔の巨人チーフ×1
难度	★8
时间	30分
报酬	480Zeny
地点	废城グラストヘイム

看任务面板只是要求消灭1只炎之巨人首领和1只霜之巨人首领，但在前往目标所在的8区路上，到处都是各种属性的巨人，而且8区等待玩家的目标怪物中，还附送一只丘之巨人首领。推荐玩家安装增强眩晕蓄积值的卡片，然后用重攻击快速将巨人打硬直，然后挑空再打下来，可以顺便将附近的其他巨人一起打硬直，如此循环，只要掌握打法，基本再多都是一样。



7-10 丘の巨人の姊妹

讨伐·收集目标	フェニア、メニア
难度	★10
时间	30分
报酬	16000eny
地点	ミーミルの泉

BOSS：梅尼雅+芙蕾雅

两BOSS的基本行动方式玩家可以参考7-3与7-4。由于同时上场，自然对玩家的节奏造成影响，但两BOSS的血量明显比各自出场时要少，所以难度并不大，推荐策略为逐一消灭，避免两BOSS同时愤怒，若一位使用车轮攻击，一位使用旋转攻击就很麻烦了。这里应优先攻击梅尼雅，由于芙尼雅没有远距离攻击，加上移动速度慢，因此她也只能慢慢地追着玩家到处跑，等消灭梅尼雅后再解决芙尼雅。卡片方面和之前一样，以提高眩晕的"スタンアップLv3"为核心。推荐使用弓箭手，配合空中FN1很快就可以将他们击晕，同时利用弓箭手灵活的机动性，在与梅尼雅战斗时也能够预及躲避芙尼雅的进攻。



Chapter8

8-1 月下の夜想谭

讨伐·收集目标	ヘルハウンド×40
难度	★8
时间	30分
报酬	5000Zeny
地点	灵峰フニトビョルグ

目标的黑狼位于6区和8区，由于通常数目非常多，用弓手或魔法师等远程职业会非常痛苦，注意8区还有霜之巨人首领前来搅局。建议使用剑士或圣职者，还要带上抗麻痹药。另外路上有大量的霜之巨人，但并非锁定区域，玩家可以根据需要选择是否无视。

8-2 炎中の円舞谭

讨伐·收集目标	マグマデスロック×25
难度	★★8
时间	30分
报酬	5000Zeny
地点	トール火山

任务目标的火蝎子虽然十分密集，但一般只要跳上半空攻击它们的尾巴即可。由于数量众多，因此蓄积SP很快，蓄满后开启DS清场即可。

8-3 有闲ラプソディー10

讨伐·收集目标	オークヒーロー
难度	★★9
时间	30分
报酬	9000Zeny
地点	フレイヤ逆尖

BOSS：兽人英雄



一路上的怪都是以各种兽人为主，玩家也可以接此刷刷兽人系列的卡片。兽人英雄位于8区，虽然攻击模式依旧，但身边的兽人战士长几乎源源不断，平时可以先打兽人战士长，等SP蓄得差不多就去打兽人英雄，再开DS进行群杀血拼。

8-4 脂が乗った石龙子

讨伐·收集目标	ファフニール
难度	★9
时间	30分
报酬	9500Zeny
地点	废城グラストヘイム

BOSS：伞蜥蜴



相比5-5时的伞蜥蜴新增了两头冥奇兽，因为杀了也会很快刷新，所以除了中毒外玩家还要做好麻痹预防措施。如果想快一点解决伞蜥蜴，建议集中攻击头部，可以避免其断开两半，避免更难控制局面。



8-5 ミーナの贈り物

讨伐·收集目标	グレンデル
难度	★10
时间	30分
报酬	10000Zeny
地点	ミーミルの泉

BOSS：戈兰德尔



在前往3区BOSS所在地区，2区有不少兔巫师可以为玩家补充SP，5-9对战戈兰德尔的基础上加入大量的苍蝇骚扰玩家，整体打法相同，但HP与攻击力都提升了不少，而且苍蝇骚玩家空中攻势带来了不少干扰，如果玩家使用的是剑士，可以安装含技能"インデュア"的卡片（专用技能），可以防止苍蝇在玩家起跳时攻击导致玩家倒地。如果要效率的话，还是推荐弓箭手或刺客吧，但要注意好躲避苍蝇。

8-6 死を食らう风

讨伐・收集目标	コナ?フレ–スヴエルグ、フレ–スヴエルグ
难度	★10
时间	30分
报酬	12000Zeny
地点	イヴィングⅢ

BOSS：大怪鸟亚种、大怪鸟



先消灭亚种大怪鸟，再消灭普通大怪鸟的车轮战，由于并无特别的强化，且打法完全相同，因此并无太大难度，习惯吃HP药的玩家在第二场战斗开始前管理好HP药的数量即可。

8-7 レーシーホワイト！

讨伐・收集目标	ヒヤハニ–ル×2
难度	★10
时间	30分
报酬	12000Zeny
地点	オ–ディン天空神殿

BOSS：毒蜥蜴×2



虽然本任务要求消灭两头毒蜥蜴，但由于非同时战斗，因此同样不难，毒蜥蜴愤怒时毒刺的攻击范围变得非常广，一定要多靠近其身边躲避，另外还要做好防毒措施，推荐安装卡片技能“超回复”或“ヒヤハニ–ルスキン”。两头毒蜥蜴分别位于6、8区，路上有守护者和奇兽的组合部队，要多利用DS来快速解决。

8-8 リンデ・リンデ2

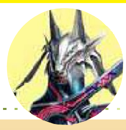
讨伐・收集目标	ハイオ–ク×30
难度	★8
时间	30分
报酬	5000Zeny
地点	イザヴォル平野

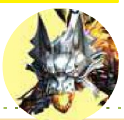
30个的兽人战士长分布在6、7、8区，其中7、8区有奇兽以及冥奇兽，进去前一定要吃上抗麻痹药，否则麻痹后可能会被兽人战士长们直接围殴致死。另外其他区域的野怪在血量方面也有明显的提高，由于出的卡片大多十分实用，而且武器也十分不错，不妨多刷刷。至于本关选择职业方面，无论考虑效率还是安全性，剑士都是不二之选。

8-9 铁の森の子たち

讨伐・收集目标	ハティ、スコル
难度	★10
时间	30分
报酬	12500Zeny
地点	ミ–ミルの泉

BOSS：大冰狼、大炎狼





先大冰狼、后大炎狼的BOSS战，由于非同时对战，所以只要控制好剩余的HP药数量就没有什么难度了，不过中大炎狼的体力和攻击力都大幅上升。另外身上准备好抗冻结药、并安装“超回复”卡片可以免受冻结以及火伤的煎熬。职业方面近程推荐剑士或圣职者、远程则推荐弓箭手，多利用他们身边的狼来补充SP，之后再开启DS上前与BOSS血拼。

8-10 死斗、最果ての砦！

讨伐・收集目标	モックルカ–ルヴィ
难度	★12
时间	15分
报酬	18000Zeny
地点	最果ての砦

BOSS：默克卡威（モックルカ–ルヴィ）

可破坏部位：嘴、手铐

摇头： 左右摇头，头部与手部均有攻击判定，威力1500左右，一般只要快速到其颈部盔甲附近即可完全回避。

倒地： 被玩家攻击受到一定伤害后倒地，但倒地前会仰头，头部落下时有攻击判定，威力差不多有2000，所以其仰头时尽量不要贴近头部。

扫击： 用左手或右手往地面扫，如果玩家在半空的话完全可以无视。

钻地： 头部插入地面，一段时间后再抬头。期间头部有攻击判定，但只要保持一段小距离，就可以继续攻击。

站起： 一般在画面左下出现白色提示时才会出现，这时BOSS两手被电链扯起来，随后扑向地面，威力自然不用说，但整个过程非常慢，而且在其完全坐在地面前，玩家是无法跳上头部的，注意该BOSS最后一定会扑在地面上，不要被压到即可。



第3个守城战。默克卡威（モックルカ–ルヴィ）的移动乃至攻击速度奇慢无比，但正因如此玩家往往会在攻击时疏忽大意，被一击打个半死。推荐攻击位置是正对BOSS面部的左侧，当其准备左右摇头时，可以立即冲刺到其颈部的盲点，而且颈部虽然不是弱点，但依然可以给予伤害，所以即使其摇头期间都不会影响玩家的输出。要破坏其嘴部的玩家，最好选用铁锤匠或圣职者，否则其他职业效率会很差很差。卡片方面要尽量保持玩家长时间浮空，因此推荐“超回复”或AP回复上升类卡片，其余全部集中提高攻击力，否则效率会非常低。

Chapter9

9-1 奇袭、ウ–トガルズ！！

讨伐・收集目标	霜の巨人チ–フ×10、丘の巨人チ–フ×10
难度	★9
时间	30分
报酬	10000Zeny
地点	古代都市ウ–トガルズ

分别消灭1波霜之巨人以及丘之巨人后，两属性的巨人首领就会出现。远程的话可以使用弓箭手，拉开距离后用前○慢慢使巨人群眩晕，只要有1个巨人成功进入眩晕状态，马上将其挑空并用空中○的垂直火箭将其打下来，其撞击会导致地面的巨人出现集体眩晕，如此反复上下撞击就能够快速消灭巨人群，同时又能快速蓄满SP，开启DS进一步输出；而近程的话则依然是剑士，把HP提高后即可把巨人都引到身边，被围攻也没关系（因为被打或防御也会蓄积SP），蓄满后就立即开DS群杀，虽然比较无赖，但却是十分安全的战术，可以安装含有“SP最适化”的卡片，以延长DS的持续时间。

9-2 イザヴォル平野防卫战

讨伐・收集目标	丘の巨人×100
难度	★10
时间	20分
报酬	12000Zeny
地点	イザヴォル平野

打法和9–1相同，尽量把怪物集中一起开DS消灭，因为要求20分钟刷100个巨人，所以在时间上有点紧张，武器方面攻击不要太低，不然开DS效率也不会很高，全部区域的巨人总数刚好100只，每个区域的巨人数目是5的整倍数，如果发现清完一区后，任务状态中显示消灭巨人数目不符合，那可能是该区域还有巨人尚未找出来。

9-3 フニトビョルグ防卫战

讨伐・收集目标	霜の巨人×100
难度	★10
时间	20分
报酬	12000Zeny
地点	灵峰フニトビョルグ

依然是刷巨人，流程除巨人分布外与9–2基本一致，但注意这里一定要带上抗冻结药，否则很容易死。另外一定要先聚怪再杀怪，否则发现有落单的话时间可能会不够。

9-4 ト–ル火山防卫战

讨伐・收集目标	焔の巨人×100
难度	★10
时间	20分
报酬	12000Zeny
地点	ト–ル火山

最后一个“百人刷”任务，但炎之巨人的攻击力非常高，如果剑士要开DS血拼，除提高攻击力与体力外，再推荐安装一张“DSハイリスク”的技能卡片，虽然开启DS时削减HP幅度变大，但回收的HP也变得更多，群杀时及时遇上炎之巨人的多段撞击，也能迅速补充损失的HP。

9-5 决战、百夜の广场

讨伐・收集目标	フェニア、メニア
难度	★12
时间	30分
报酬	20000Zeny
地点	古代都市ウ−トガルズ

BOSS：梅尼雅+芙蕾雅



任务7-10的强化版，两BOSS攻击力全面强化，战术与之前无异，依然先梅尼雅后芙尼雅，但攻击梅尼雅时要更加积极，否则其使出车轮攻击时难免有死伤。

9-6 决战、巨人の溶岩炉

讨伐・收集目标	スルト
难度	★12
时间	30分
报酬	20000Zeny
地点	古代都市ウ−トガルズ

BOSS：史尔特（スルト）

可破坏部位：两腕

挥臂横扫：手臂从左往右挥向玩家，速度并不快，但威力十分高，而且由于体型庞大，在地面根本无处可逃，但可以通过连续跳跃到高空予以回避。

挥臂纵击：相对于横扫的纵向挥臂攻击，瞄准玩家后有一段攻击时间，玩家快速往BOSS身后冲刺过去即可。

连续锤击：两腕变成大锤向岸上连续3次锤击，威力极大，但只要在熔岩半空，并且靠近其背后就可以无视了。

剑斩：两腕变成大剑左右挥斩，对策同挥臂纵击，但注意挥剑时手臂同样有攻击判定。

熔岩喷发：蓄力后拍打地面，之后熔岩处开始出现火花，会对半空中进行攻击的玩家造成伤害，之后还会随机喷发岩浆，岩浆判定高度很大，要尽量往其头部回避。

熔岩横扫：两手插向崇阳，自身旋转的同时，两手扬起岩浆，呈圆环状的熔岩攻击，威力极大，最好的回避方法是停留在BOSS头部附近、或者直接上空。



本关的BOSS是火焰巨人史尔特，基本要求玩家在中央的熔岩半空不断跳跃来攻击其身体，加上它的攻击与区域的熔岩均会使玩家进入火伤状态，所以AP回复类与HP回复类都是必要的技能，最好用的卡片依然是伞蜥蜴的“超回复”，如果没有的玩家就要准备好“HP回复力向上”与“AP回复力向上”这两类卡片了。只要长时间位于半空，BOSS绝大部分攻击都会变得毫无意义。另外该BOSS的弱点位于腰部两侧的“赘肉”位置，攻击其余地方伤害都很差；而近战方面剑推荐用刺客集中攻击其弱点，远程方面则推荐弓手。注意“赘肉”下面就是熔岩，当其使用熔岩喷发时就要适当回避，整体进攻思路是平时往其身体其他部位随便打打，意在蓄积SP，蓄满后立即开启DS移动到其“赘肉”位置不断攻击。玩家尽量要在其背后与腰间游走，否则很容易被它的挥臂锤击与熔岩横扫“无心插柳”。在掉落素材方面，其两腕变换不同形态时，破坏会获得不同的素材。

9-7 决战、极寒の见张り台

讨伐・收集目标	フルングニル
难度	12★
时间	30分
报酬	20000Zeny
地点	古代都市ウ−トガルズ

BOSS：赫鲁格尼乐



这次需要直接击倒BOSS赫鲁格尼乐了，而不是击退，这里BOSS的HP非常多，即使用弓箭手狂打背也要花上许多时间。BOSS的行动方式以及玩家的对策与6-10完全相同，如果在之前的关卡长期刷素材的玩家相信会觉得本关十分轻松（只是太费时罢了）。另外联机时冰气环绕频率十分高，小心。

9-8 ラグナロク オデッセイ

讨伐・收集目标	ウ−トガルザ?ロキ
难度	★15
时间	30分
报酬	35000Zeny
地点	黄昏の间

BOSS：乌特迦・洛奇（ウ−トガルザ・ロキ）

可破坏部位：两翼上的6只眼

能量球：双翼合拢并向前方放出巨大的能量球，推荐跳上高空或靠近BOSS脚底的方式来回避，注意两翼合拢时同样有攻击判定。

水柱：左手缓缓举起后连续放出3个垂直水柱，带疲劳效果。需要通过冲刺或空中冲刺来回避，当其左手出现举起动作时就要准备好回避动作了。

镭射光：两翼发光后向发射激光，正中央是攻击盲点，可以迅速从中间上前攻击。

低空滑翔：空中翻滚后向低空进行滑翔攻击，威力虽大，但只要飞上半空就能够完全回避。

散播种子：在半空一边飞翔一边向地面洒下带火伤效果的种子，由于准备动作与低空滑翔相似，只是飞行速度略慢一点，很容易会让玩家判断错误，如果玩家已经身在半空，那应使用急下降回避，然后再迅速离开种子的闪播范围。

追踪弹：两翼的眼睛放出多个追踪光弹，准备动作与镭射光略有不同，较容易区分，追踪弹对空追踪力极强，但若玩家在地面的话，只需一直奔跑就能够全部躲开，所以看见其准备动作时可以考虑急下降后再回避。若在半空遭到攻击，注意不要受身，避免连续命中。

旋转：身体进行360度旋转，将玩家向外吹开，会对靠近的玩家会造成吹飞伤害，会有小幅度的准备动作，及时向上方跳跃或后退可回避。

毒粉&麻痹粉：靠近玩家后，拍打左翼散出毒属性的粉末，拍打右翼散出麻痹属性的粉末，范围与威力一般，但由于粉末一定时间内会停留在半空，如果玩家在地面被此攻击命中，可能会难以脱身，攻击前会摆起翅膀，这时应迅速离开其身边。

力场：受到一定伤害后眼睛颜色变化，同时周围出现大范围的力场将靠近玩家吹飞，伤害较少，离开其一定范围可回避，切勿开启DS上前，避免连续伤害。

地狱火：缓缓飞到场景中央，然后在飞上半空，咏唱一段时间后朝地面放出地狱火，威力大概20000左右（没错，直接秒杀），因此咏唱得差不多时玩家就要飞上最高点避免碰到稍后的地狱火。其在半空咏唱期间玩家可以展开1～2次击，但注意其施放地狱火的瞬间会将他脚底的玩家打向地下，所以不要太贪刀，若不幸被拍打到地面，起身时应立即用跳跃离开地狱火，否则会被秒。地狱火出现期间BOSS还会继续攻击，最危险莫过于追踪弹和水柱，地狱火出现在场景时可以飞离BOSS，这样可以有利回避。

作为最终BOSS，洛奇的攻击方式非常丰富，不过还好每一招都有完全回避的对策，所以玩家只要熟记上述的行动方式，战斗会轻松许多。作战思路为先“回避后攻击”，能量球、镭射光、力场这几种攻击结束后都存在盲点或一段时间的硬直。而地狱火施展前的准备时间非常长，玩家可以把握机会尽可能地给予更多伤害。除了留意中毒与麻痹效果外，还要留意水柱的疲劳属性攻击，如果没有增强疲劳耐性的卡片，就要带上“ロ−ヤルゼリ−”已策安全。另外提高AP回复速度的卡片也是必不可少的，只要长时间浮空就不用担心地狱火了。至于攻击方面，由于洛奇防御并不高，这类卡片适当即可。

迎来通关

完成9–8后，总部的队员与卡普拉会全部迁往酒场等待玩家，和アデイルス对话并选择“酒宴を始める”后就可以观看Ending动画。可以按START快速跳过，通关后返回游戏主菜单，就会新增“クレジット”选项，可以重新观看通关影像。

奖杯攻略

奖杯总数	50
铜杯	38
银杯	9
金杯	2
白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	70小时左右（受运气影响程度较大）
在线奖杯	4
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

其实总体来说，本作的白金获得难度并不高，因为许多奖杯都是随流程来开启的，因此通关后玩家获得的奖杯基本就有8成，全部补完也只是时间问题。而随着1.01版本的更新，玩家可以网联后，剩余的几个在线奖杯只要花点时间与在线玩家刷刷装备刷刷卡片就能够轻松获得。另外游戏也有意降低获得白金奖杯的门槛，这个我们会在后面说道。另外的白金之旅本作和其他游戏相比有点不同，如果说其他游戏白金代表圆满，那本作仅仅是开始……白金路线合理安排顺序如右：

1. 网联与单机模式要有计划的分配游戏，因为两个部分都有不少奖杯。
2. 1.01版后开始游戏的玩家推荐用网联模式到走流程，可以顺便刷在线奖杯。
3. 卡片图案只有一张时切勿卖出或向卡普拉交换，留着拿卡片奖杯。
4. 消费类奖杯应在通过后再刷，到时候就不怕没钱了。

プラチナトロフィ-（白金）
取得条件：获得除此以外的所有奖杯

王国骑士（铜杯）
取得条件：单人任务中战斗不能数1次以上

近卫兵（铜杯）
取得条件：单人任务中战斗不能数10次以上

ギムレ-（铜杯）
取得条件：单人任务中战斗不能数30次以上

ヴァルハラ（铜杯）
取得条件：单人任务中战斗不能数50次以上

ヘルヘイム（铜杯）
取得条件：单人任务中战斗不能数100次以上
奖杯说明：上面几个“死”系列奖杯不用担心拿不到，尤其是单人模式，一路通关死个100次其实很随便的……

チャプタ-1クリア（铜杯）
取得条件：完成Chapter1

チャプタ-2クリア（铜杯）
取得条件：完成Chapter2

チャプタ-3クリア（铜杯）
取得条件：完成Chapter3

チャプタ-4クリア（铜杯）
取得条件：完成Chapter4

チャプタ-5クリア（银杯）
取得条件：完成Chapter5

チャプタ-6クリア（银杯）
取得条件：完成Chapter6

チャプタ-7クリア（银杯）
取得条件：完成Chapter7

チャプタ-8クリア（银杯）
取得条件：完成Chapter8

ゲ-ムクリア（银杯）
取得条件：通关
奖杯说明：以上奖杯均为流程奖杯，只要通过就可以全部获得，因此不用特别在意。

ゲ-ム内クエスト全クリア（金杯）
取得条件：完成游戏中所有任务
奖杯说明：玩家可以通关之后看看那些与流程无关的任务尚未完成，一般不多，建议通关后去补完即可。

カプラ（铜杯）
取得条件：在卡普拉（女仆）柜台消费合计100000Zeny以上

カプラチ-フ（铜杯）
取得条件：在卡普拉（女仆）柜台消费合计500000Zeny以上
奖杯说明：总部与酒场的4个购物相关卡普拉，其消费金额是一同累积的，因此买药水还换卡片都可以累积这个奖杯的消费金额，一般通关前就可以获得。

ヴァルキュリア（铜杯）
取得条件：在裁缝・杂货屋消费合计100000Zeny以上

ニ-ベルング（铜杯）
取得条件：在裁缝・杂货屋消费合计500000Zeny以上
奖杯说明：以上两个建议通关后再去刷，当然如果同学扩张衣服已经足以累积消费金额就更好了。

ミョルニル（铜杯）
取得条件：在锻冶屋消费合计100000Zeny以上

ト-ルハンマ-（铜杯）
取得条件：在锻冶屋消费合计500000Zeny以上
奖杯说明：以上两个奖杯，最快的消费方法就是精练，一般精练+精练抽出几把好武器就可以获得了，但建议不要为了刷这个奖杯而浪费素材去精练，到不如为抽出好技能再去精练，顺便刷奖杯。

美发屋（铜杯）
取得条件：在美容室消费合计100000Zeny以上

美肌王（铜杯）
取得条件：在美容室消费合计500000Zeny以上
奖杯说明：通关后去美容室买齐里面的东西即可，由于没有素材要求，因此以上两个奖杯也是最简单的消费类奖杯。

酔いどれ（铜杯）
取得条件：使用药瓶数50次以上

カンパイ!（银杯）
取得条件：使用药瓶数100次以上
奖杯说明：“坑药”奖杯，一般通关前自然而然就可以获得，很是轻松。

スペクトロライト（铜杯）
取得条件：成功更换一次职业
奖杯说明：随流程自然获得奖杯。

シングル10（铜杯）
取得条件：单人任务完成数10次以上

シングル20（铜杯）
取得条件：单人任务完成数20次以上

シングル50（铜杯）
取得条件：单人任务完成数50次以上

シングル100（银杯）
取得条件：单人任务完成数100次以上

マルチ10（铜杯）
取得条件：多人任务完成数10次以上

マルチ20 (铜杯)
取得条件： 多人任务完成数20次以上

マルチ50 (铜杯)
取得条件： 多人任务完成数50次以上

マルチ100 (银杯)
取得条件： 多人任务完成数100次以上

奖杯说明： 玩家可以刷完单人再刷多人，反之也可以，现在开了网联系统，多人奖杯已经再无难度了。

历战の战士 (铜杯)
取得条件： 击倒怪物数100只以上

武芸の达人 (铜杯)
取得条件： 击倒怪物数500只以上

エインヘリヤル (铜杯)
取得条件： 击倒怪物数1000只以上

ベルセルク (银杯)
取得条件： 击倒怪物数2000只以上

奖杯说明： 游戏的怪物数量其实挺多的，通关前即可获得以上四个奖杯。

酒场への招待 (铜杯)
取得条件： 第一次进行两人或以上的多人游戏

奖杯说明： 面联或网联时自然获得。

ダ-インスレイブ (铜杯)
取得条件： 成功使用一次DS

ブリュンヒルデ (铜杯)
取得条件： 在BOSS濒死阶段，开启DS的情况下被BOSS击倒

奖杯说明： 隐藏奖杯之一。该奖杯单人在模式下获得的几率比较多，因为多人时往往不是BOSS秒杀你，就是你秒杀BOSS。最好的获得方法就是多开DS上去跟BOSS杠，其中守城战可以通过文字提示来了解BOSS的血量，推荐在这些关卡尝试一下。

シロハヤブサ (铜杯)
取得条件： 同时吹飞7只怪物

奖杯说明： 使用吹飞攻击来获得的奖杯，玩家找怪多的地方用吹飞攻击即可，推荐剑士或魔法师。

オ-ガ (铜杯)
取得条件： 未死亡、未使用药瓶的情况下击倒BOSS

奖杯说明： 初期得不到的话，可以等后期再返回挑战第一章的BOSS，这样就很轻松了。

スワロウテイル (铜杯)
取得条件： 吹飞击倒怪物数100只以上

奖杯说明： 随流程自自然然就可以获得的奖杯，不用太在意。

宵待ち (铜杯)
取得条件： 在怪物攻击期间，攻击命中100以上

奖杯说明： 隐藏奖杯之二。换句话说就是100HIT，可以开DS平砍怪群，或者用弓箭手、刺客等多判定攻击角色打大型BOSS就能够轻松获得了。

晓天 (铜杯)
取得条件： 回复其他玩家HP 100000以上

奖杯说明： 隐藏奖杯之三。如果用圣职者的治愈术其实效率反而比较差。建议通过"回复ポ-ションン效果アップ"+"ポ-ションン扩散"的组合，直接"坑药"来帮队友回复HP，一般十来个多人任务即可获得。另外1.01版取消了HP回复类药瓶的素材要求，因此玩家只要有Zeny就不怕买不了绿瓶刷这奖杯了。

音置き (铜杯)
取得条件： 同时击倒10只怪物

奖杯说明： 隐藏奖杯之四。推荐完成任务为3-5，该任务的尽头有大量的波利以及波波利供玩家尝试。使用剑士的3断蓄力攻击、弓箭手的 ›○、魔法师的空中△△○都是不错的选择，其中音置き需要同时消灭怪物，因此玩家要适当堆高攻击力，如果初期攻击力不足以同时秒杀波波利可以等后期再回来重新挑战。

カ-ド收集 (铜杯)
取得条件： 第一次获得有怪物图案的卡片

カ-ドコンプリ-ト (金杯)
取得条件： 获得游戏中所有图案的卡片

奖杯说明： 每一种怪物基本含有一张对应的绘图卡片，其中ガ-ディアン以及最终BOSSウ-トガルザ・ロキ各自有两种绘图的卡片，因此不要以为各拿到1张就可以了。可以通过使用附带含"トレジャ-ハント"或可变化至次技能的武器（如"ギョフ ウルの弓"、"ペオズ バルムンク"、"フェオ シャ-プエッジ"等），或者抽出"トレジャ-ハント"后安装到衣服中，来提高非BOSS类怪物掉卡几率，效果还是挺明显的。"ラック变换"可以帮助玩家更容易获得任务卡片奖励，这可以用于刷BOSS卡。而就个人而言，其实笔者推荐直接去刷即可，因为在笔者刷齐所有绘图的怪物卡片时，还没成功变化出含"トレジャ-ハント"的武器。如果玩家嫌这些武器和装备卡片入手过于麻烦，也可以通过1.01版后的near共享功能，来让朋友共享给你，这样就方便多了。

游戏全技能效果一览

最后这部分的技能说明资料，包含游戏中所有怪物卡、武器与防具技能，其中还包括通过一些书刊特典获得的卡片技能、甚至尚未公开的技能效果说明。相信可以满足所有玩家的要求了。(红色字为负面技能效果)

技能名称	效果	职业
APアップLv1	AP+250	–
APアップLv2	AP+400	–
APアップLv3	AP+600	–
APアップLv4	AP+800	–
APアップLv5	AP+1000	–
APダウンLv1	AP–250	–
APダウンLv2	AP–400	–
APダウンLv3	AP–600	–
APダウンLv4	AP–800	–
APダウンLv5	AP–1000	–
AP回复量アップ	AP自然回复量+5	–
AP回复量ダウン	AP自然回复量–5	–
AP回复力向上Lv1	AP自然回复量+3，黄色道具效果+5%	刺客
AP回复力向上Lv2	AP自然回复量+6，黄色道具效果+10%	刺客
AP回复力向上Lv3	AP自然回复量+9，黄色道具效果+15%	刺客
AP回复力向上Lv4	AP自然回复量+12，黄色道具效果+20%	刺客
AP回复力向上Lv5	AP自然回复量+15，黄色道具效果+25%	刺客
AP效率アップ	AP消耗–25	–
AP效率ダウン	AP消耗+50	–
DSハイリスク	DS期间HP消耗+20%，HP吸收+15%	–
DSロ–ニスタ	DS期间HP消耗–30%，HP吸收–10%	–
HPアップLv1	HP+250	–
HPアップLv2	HP+400	–
HPアップLv3	HP+600	–
HPアップLv4	HP+750	–
HPアップLv5	HP+1000	–
HPダウンLv1	HP–250	–
HPダウンLv2	HP–400	–
HPダウンLv3	HP–600	–
HPダウンLv4	HP–750	–
HPダウンLv5	HP–1000	–
HP回复力向上Lv1	HP自然回复量+3，绿色道具效果+5%，绿色药品效果+5%	剑士
HP回复力向上Lv2	HP自然回复量+6，绿色道具效果+5%，绿色药品效果+5%	剑士
HP回复力向上Lv3	HP自然回复量+9，绿色道具效果+5%，绿色药品效果+5%	剑士
HP回复力向上Lv4	HP自然回复量+12，绿色道具效果+5%，绿色药品效果+5%	剑士
HP回复力向上Lv5	HP自然回复量+15，绿色道具效果+5%，绿色药品效果+5%	剑士
HP自然回复量アップ	HP自然回复量+10	–
HP自然回复量ダウン	HP自然回复量–10	–
SPブ–スト	开始任务时即可使用DS（任务开始SP+1000）	–
SPリサイクル	DS结束后SP+250	–
SP最适化	DS期间SP消耗量–2	–
SP分配	自身战斗不能时SP分配给其他玩家	–
アイテムル–トLv1	物品捡取半径+3	–
アイテムル–トLv2	物品捡取半径+4	–
苍の急降下	落下攻击伤害上升（攻击力1.26～1.36倍）	–
アドレナリンラッシュLv1	蓄力速度上升	铁锤匠
アドレナリンラッシュLv2	蓄力速度上升	铁锤匠

技能名称	效果	职业
アドレナリンラッシュLv3	蓄力速度上升	铁锤匠
アドレナリンラッシュLv4	蓄力速度上升	铁锤匠
アドレナリンラッシュLv5	蓄力速度上升	铁锤匠
アドレナリンラッシュLv6	蓄力速度上升	铁锤匠
异常体质	容易进入毒、猛毒、火伤、消极异常状态	–
异端之证	攻击力+30，吹飞攻击可将敌人吹飞至版边	–
威风堂堂	攻击力+100，攻击眩晕值+100%	–
愈やしの心	治愈术回复量+250、效果范围扩大	圣职者
インデュアLv1	对威力低的攻击耐性提高	剑士
インデュアLv2	对威力低的攻击耐性提高	剑士
インデュアLv3	对威力低的攻击耐性提高	剑士
インデュアLv4	对威力低的攻击耐性提高	剑士
インデュアLv5	对威力低的攻击耐性提高	剑士
インビジブル	复活时无敌时间+1秒	–
インベナムLv1	攻击力+5，毒属性出现几率+30%，毒蓄积值+2	–
インベナムLv2	攻击力+10，毒属性出现几率+30%，毒蓄积值+4	–
インベナムLv3	攻击力+16，毒属性出现几率+30%，毒蓄积值+6	–
ヴァルハラへの誓い	负面效果“よろめきダウン”无效	–
ヴ–トガルズの番人	受到攻击不容易进入硬直状态	–
ヴォルフバイン：高飞	跳跃高度增加	–
ヴォルフバイン：俊足	冲刺距离与无敌时间增加	–
ヴォルフバイン：接地	落地硬直大幅减少	–
ヴォルフバイン：宙返	可受身时机提前	–
ヴォルフバイン：跳跃	冲刺硬直缩短，无敌时间增加	–
ヴォルフバイン：舞踏	冲刺硬直时间缩短	–
受身性能アップ	可受身时机提前	–
受身性能ダウン	可受身时机延后	–
咏唱强化LV1	ファイアボール射程增加	法师
咏唱强化LV2	ヘヴンズドライブ范围增加	法师
咏唱强化LV3	ユピテルサンダ–射程增加	法师
咏唱强化LV4	スト–ムガスト范围加大	法师
エスカレ–ションA	自身发动攻击力上升的物品效果时，对其他队员同样有效	–
エスカレ–ションD	自身发动防御力上升的物品效果时，对其他队员同样有效	–
エスカレ–ションLv1	眩晕耐性值+10，防御力基本值–30,小硬直无效	–
エスカレ–ションLv2	眩晕耐性值+20，防御力基本值–40,小硬直无效	–
エスカレ–ションLv3	眩晕耐性值+30，防御力基本值–60,小硬直无效	–
エスカレ–ションLv4	眩晕耐性值+40，防御力基本值–80,小硬直无效	–
エスカレ–ションLv5	眩晕耐性值+50，防御力基本值–120,小硬直无效	–
炎拳の加护Lv1	火伤属性出现率+10%，火伤蓄积值+8	–
炎拳の加护Lv2	火伤属性出现率+15%，火伤蓄积值+12	–
炎拳の加护Lv3	火伤属性出现率+20%，火伤蓄积值+15	–
炎狼の守势	攻击力–25,回复量+25	–
炎狼の跳跃	跳跃消耗AP–75	–
追い讨ち	对倒地中的怪物伤害上升	–
王の意地	剩余HP为最大HP的30%以上、受到致命一击时HP剩余1	–
王の回天	剩余HP为最大HP的30%以上、受到致命一击时HP剩余1，被吹飞时速度下降	–
オ–ク斗魂术Lv1	攻击力+20，HP+200	–
オ–ク斗魂术Lv2	攻击力+30，HP+400	–
オ–ク斗魂术Lv3	攻击力+40，HP+600，攻击眩晕值+30%	–
オ–バ–トラストLv1	攻击伤害浮动幅度变大	铁锤匠
オ–バ–トラストLv2	攻击伤害浮动幅度变大	铁锤匠
オ–バ–トラストLv3	攻击伤害浮动幅度变大	铁锤匠
オ–バ–トラストマックス	攻击伤害浮动幅度变大	铁锤匠
オ–バ–ワ–ク	DS期间SP消耗量+4、HP消耗+10%、HP吸收量–10%	–
ガ–ド修炼	可防御取消时机提前	–
ガ–ド耐久力アップ	防御时击退耐性增加	–
ガ–ド耐久力ダウン	防御时击退耐性下降	–
ガ–ド防御力アップLv1	防御时防御力+10	–
ガ–ド防御力アップLv2	防御时防御力+15	–
ガ–ド防御力アップLv3	防御时防御力+25	–
ガ–ド防御力アップLv4	防御时防御力+35	–
ガ–ド防御力アップLv5	防御时防御力+50	–
ガ–ド防御力ダウンLv1	防御时防御力–10	–
ガ–ド防御力ダウンLv2	防御时防御力–15	–
ガ–ド防御力ダウンLv3	防御时防御力–25	–
ガ–ド防御力ダウンLv4	防御时防御力–35	–
ガ–ド防御力ダウンLv5	防御时防御力–50	–
ガ–ド力アップ	可以防御种类上升	–
ガ–ド力ダウン	可以防御种类下降	–
回复ポ–ション效果アップ	回复系药瓶（绿色）效果上升	–
回复ポ–ション效果ダウン	回复系药瓶（绿色）效果下降	–
カウンタ–强化	防御反击Hit+1	圣职者
カウンタ–性能アップ	防御反击性能上升	圣职者
カウンタ–性能ダウン	防御反击性能下降	圣职者
カウンタ–变化A	防御反击追加挑空效果	圣职者
カウンタ–变化B	防御反击追加吹飞效果	圣职者
カウントアップ	攻击Hit累积计算时间延长	–

技能名称	效果	职业
カウントダウン	攻击Hit累积计算时间缩短	–
牙兽の一击	地上攻击上升、空中攻击下降	–
牙兽の强击	吹飞、挑空攻击效果提高	–
牙兽の蛮击	攻击伤害浮动幅度变大	–
カタ–ルチャ–ジ攻击アップ	蓄力攻击强化	刺客
カタ–ル强化Lv1	FN1威力强化	刺客
カタ–ル强化Lv2	FN2威力强化	刺客
カタ–ル强化Lv3	FN3威力强化	刺客
カタ–ル强化Lv4	FN4威力强化	刺客
カタ–ル修练	所有FN造成的伤害上升	刺客
カタ–ル状态异常解放Lv1	FN1追加异常状态	刺客
カタ–ル状态异常解放Lv2	FN2追加异常状态	刺客
カタ–ル状态异常解放Lv3	FN3追加异常状态	刺客
カタ–ル状态异常解放Lv4	FN4追加异常状态	刺客
かむばっく！	复活时SP+333、无敌时间+5秒	
空吹かし强化	空吹かし效果强化（△+○加入攻击判定）	铁锤匠
甘美な一击	猛毒属性出现率+5%，猛毒蓄积值+10，麻痹属性出现率+5，麻痹蓄积+10，攻击眩晕值+30%	–
ギガンティックパワ–Lv1	攻击力+20，吹飞属性攻击的眩晕值+30%	–
ギガンティックパワ–Lv2	攻击力+30，吹飞属性攻击的眩晕值+50%	–
ギガンティックパワ–Lv3	攻击力+50，吹飞属性攻击的眩晕值+100%	–
ギガントア–マ–	陷入眩晕时间缩短，受到攻击不容易产生硬直	–
ギガントスキン	陷入眩晕时间缩短，受到攻击不容易产生硬直	–
ギガントチャ–ジLv1	蓄力速度上升，攻击力–15，防御力+20，冻结耐性Lv+1，火伤耐性Lv–1	–
ギガントチャ–ジLv2	蓄力速度上升，攻击力–20，防御力+30，冻结耐性Lv+2，火伤耐性Lv–1	–
ギガントチャ–ジLv3	蓄力速度上升，攻击力–30，防御力+55，冻结耐性Lv+3，火伤耐性Lv–1	–
ギガントブレイクLv1	蓄力速度上升，攻击力+20，防御力–15，火伤耐性Lv+1，冻结耐性Lv–1	–
ギガントブレイクLv2	蓄力速度上升，攻击力+30，防御力–20，火伤耐性Lv+2，冻结耐性Lv–1	–
ギガントブレイクLv3	蓄力速度上升，攻击力+55，防御力–30，火伤耐性Lv+3，冻结耐性Lv–1	–
ギガントボデイ	陷入眩晕时间缩短，受到攻击不容易产生硬直	–
ギフト	自身战斗不能时掉落物品（宝石类）	–
キャストキャンセル	魔法发动后硬直缩短	魔法师
急所攻击	攻击弱点时眩晕蓄积值+200%	
凶剑发动	会心一击率+30%，会心一击伤害量+20%，DS期间HP消耗上升，攻击时眩晕蓄积值–50%	剑士
强行军	攻击力+20%，防御力+80%，HP–1000，受到不会出现小硬直效果	–
虚弱体质	容易出现攻击力下降、防御力下降的异常状态	–
キングズオ–ダ–	战斗不能时，自身与队友攻击力+30%，防御力+200%	–
食いしばり	HP50%以上时，受到致命一击会剩余1点HP	–
クイックステップLv1	冲刺、空中冲刺连续次数+1	刺客
クイックステップLv2	冲刺、空中冲刺连续次数+2	–
クイックステップLv3	冲刺、空中冲刺连续次数+3	–
ゲ–ゲ–ベベ	眩晕耐性+40，HP自然回复量+10	–
グ–スカベベ	眩晕耐性+60，HP自然回复量+15	–
空中：剑修炼	空中攻击强化，约1.14倍	剑士
空中：弓修炼	空中攻击强化，约1.14倍	弓箭手
空中：カタ–ル修炼	空中攻击强化，约1.14倍	刺客
空中：スタッフ修炼	空中攻击强化，约1.14倍	魔法师
空中：ハンマ–修炼	空中攻击强化，约1.14倍	铁锤匠
空中：メイス修炼	空中攻击强化，约1.14倍	圣职者
空中ステップ距离アップ	空中冲刺距离增加	
空中ステップ效率アップ	空中冲刺AP消耗–25	–
空中ステップ效率ダウン	空中冲刺AP消耗+25	–
空中ステップ性能アップ	空中冲刺硬直时间缩短	–
空中ステップ性能ダウン	空中冲刺硬直时间延长	–
空中ステップ无敌アップ	空中冲刺无敌时间延长	–
空中ステップ无敌ダウン	空中冲刺无敌时间缩短	–
空中杀法Lv1	空中攻击强化，火伤耐性上升，全AP消耗–25	–
空中杀法Lv2	空中攻击强化，火伤耐性上升，全AP消耗–25	–
空中杀法Lv3	空中攻击强化，火伤耐性上升，全AP消耗–25	–
くまの手加减	攻击时眩晕蓄积值+80%，会心一击伤害–70%，会心一击率+50%	–
クマの波动	会心一击率+73%，SP回复量–10	–
クマの必中	会心一击率+50%，会心一击伤害–40%	–
フラッシュアップ	吹飞攻击将敌人撞向墙壁等障碍时伤害+100%	–
グリ–ド	道具回收半径+5个单位	–
クリティカル威力アップLv1	会心一击伤害量+5%	–
クリティカル威力アップLv2	会心一击伤害量+10%	–
クリティカル威力アップLv3	会心一击伤害量+15%	–
クリティカル威力アップLv4	会心一击伤害量+20%	–

技能名称	效果	职业
クリティカル威力アップLv5	会心一击伤害量+25%	–
クリティカル威力ダウンLv1	会心一击伤害量–5%	–
クリティカル威力ダウンLv2	会心一击伤害量–10%	–
クリティカル威力ダウンLv3	会心一击伤害量–15%	–
クリティカル威力ダウンLv4	会心一击伤害量–20%	–
クリティカル威力ダウンLv5	会心一击伤害量–25%	–
クリティカル准率アップLv1	会心一击发生率+3%	–
クリティカル准率アップLv2	会心一击发生率+6%	–
クリティカル准率アップLv3	会心一击发生率+9%	–
クリティカル准率アップLv4	会心一击发生率+12%	–
クリティカル准率アップLv5	会心一击发生率+20%	–
クリティカル准率ダウンLv1	会心一击发生率–3%	–
クリティカル准率ダウンLv2	会心一击发生率–6%	–
クリティカル准率ダウンLv3	会心一击发生率–9%	–
クリティカル准率ダウンLv4	会心一击发生率–12%	–
クリティカル准率ダウンLv5	会心一击发生率–20%	–
グロッテイ：大活性	蓄力攻击特殊强化	–
グロッテイ：超活性	蓄力速度特殊强化	–
激昂Lv1	我方战斗不能时，自身防御力+50%	–
激昂Lv2	我方战斗不能时，自身防御力+100%	–
剑チャ–ジ速度アップ	蓄力速度上升	剑士
剑强化Lv1	FN1威力强化	剑士
剑强化Lv2	FN2威力强化	剑士
剑强化Lv3	FN3威力强化	剑士
剑强化Lv4	FN4威力强化	剑士
剑修炼	所有剑伤害上升	剑士
剑状态异常开放Lv1	FN1异常状态追加	剑士
剑状态异常开放Lv2	FN2异常状态追加	剑士
剑状态异常开放Lv3	FN3异常状态追加	剑士
剑状态异常开放Lv4	FN4异常状态追加	剑士
剑属性开放Lv1	FN1攻击属性追加	剑士
剑属性开放Lv2	FN2攻击属性追加	剑士
剑属性开放Lv3	FN3攻击属性追加	剑士
剑属性开放Lv4	FN4攻击属性追加	剑士
攻击力アップLv1	攻击力+10	–
攻击力アップLv2	攻击力+15	–
攻击力アップLv3	攻击力+20	–
攻击力アップLv4	攻击力+25	–
攻击力アップLv5	攻击力+35	–
攻击力ダウンLv1	攻击力–10	–
攻击力ダウンLv2	攻击力–15	–
攻击力ダウンLv3	攻击力–20	–
攻击力ダウンLv4	攻击力–25	–
攻击力ダウンLv5	攻击力–35	–
抢夺	破坏BOSS部位获得的物品素材更好，FN1、2的眩晕蓄积值+50%	–
古式剑术	剑伤害上升，约1.07倍	剑士
ゴロゴロベベ	眩晕耐性+20，HP自然回复量+7	
サルベ–ジ	破坏场景物品获得的物品更好	
サンクチュアリ效果アップLv1	治愈术回复量+100	圣职者
サンクチュアリ效果アップLv2	治愈术回复量+200	圣职者
サンクチュアリ效果アップLv3	治愈术回复量+300	圣职者
サンクチュアリ效果アップLv4	治愈术回复量+400	圣职者
サンクチュアリ效果アップLv5	治愈术回复量+500	圣职者
サンクチュアリ性能アップ	治愈术回复间隔缩短	圣职者
サンクチュアリ性能ダウン	治愈术回复间隔延长	圣职者
サンクチュアリ范围扩大	治愈术回复范围扩大	圣职者
サンクチュアリ范围缩小	治愈术回复范围缩小	圣职者
ジエム强化：イエロ–	黄色宝石效果+5%	–
ジエム强化：オレンジ	橙色宝石效果+10%	–
ジエム强化：グリ–ン	绿色宝石效果+5%	–
ジエム强化：スタ–	星形宝石效果+50%	–
ジエム强化：ブル–	蓝色宝石效果+10%	–
ジエム强化：レッド	红色宝石效果+50%	–
ジエム研究：グリ–ン	绿色宝石效果+20%	–
ジエム弱化：イエロ–	黄色宝石效果–5%	–
ジエム弱化：オレンジ	橙色宝石效果–10%	–
ジエム弱化：グリ–ン	绿色宝石效果–5%	–
ジエム弱化：スタ–	星形宝石效果–50%	–
ジエム弱化：ブル–	蓝色宝石效果–10%	–
ジエム弱化：レッド	红色宝石效果–50%	–
疾风	冲刺与空中冲刺硬直时间缩短	–
射击性能アップ	射程上升	弓箭手
射击性能ダウン	射程缩短	弓箭手
ジャンプ效率アップ	跳跃时消耗AP–25	
ジャンプ效率ダウン	跳跃时消耗AP+25	
朱の抱拥	攻击力+45，冲刺消耗AP–25	
集中力向上Lv1	攻击命中弱点时眩晕蓄积值上升，士气上升量增加的同时复位时间变短	弓箭手
集中力向上Lv2	攻击命中弱点时眩晕蓄积值上升，士气上升量增加的同时复位时间变短	弓箭手
集中力向上Lv3	攻击命中弱点时眩晕蓄积值上升，士气上升量增加的同时复位时间变短	弓箭手
集中力向上Lv4	攻击命中弱点时眩晕蓄积值上升，士气上升量增加的同时复位时间变短	弓箭手

技能名称	效果	职业
集中力向上Lv5	攻击命中弱点时眩晕蓄积值上升，士气上升量增加	弓箭手
重力减轻	跳跃高度增加，被吹飞时速度上升	–
重力增加	跳跃高度下降，被吹飞时速度下降	–
瞬间再生	HP自然回复量+100，复活时最大HP–10%	–
スキンテンパリング	火伤耐性Lv+2	–
スコ–ピオンア–マ–Lv1	攻击力+25，防御力+15，HP+500，AP–400	–
スコ–ピオンア–マ–Lv2	攻击力+35，防御力+20，HP+700，AP–600	–
スコ–ピオンア–マ–Lv3	攻击力+50，防御力+30，HP+1000，AP–1000	–
スコ–ピオンデスロックLv1	士气初期值+15%，士气上升量+200%，会心一击率–2%	–
スコ–ピオンデスロックLv2	士气初期值+30%，士气上升量+300%，会心一击率–5%，火伤耐性Lv–1	–
スコ–ピオンデスロックLv3	士气初期值+50%，士气上升量+400%，会心一击率–15%,火伤耐性Lv–3	–
スタッフチャ–ジ速度アップ	蓄力速度上升，但对双重咏唱无效	魔法师
スタッフ强化Lv1	FN1威力强化	魔法师
スタッフ强化Lv2	FN2威力强化	魔法师
スタッフ强化Lv3	FN3威力强化	魔法师
スタッフ强化Lv4	FN4威力强化	魔法师
スタッフ修炼	所有杖伤害上升	魔法师
スタッフ状态异常开放Lv1	FN1异常状态追加	魔法师
スタッフ状态异常开放Lv2	FN2异常状态追加	魔法师
スタッフ状态异常开放Lv3	FN3异常状态追加	魔法师
スタッフ状态异常开放Lv4	FN4异常状态追加	魔法师
スタッフ属性开放Lv1	FN1攻击属性追加	魔法师
スタッフ属性开放Lv2	FN2攻击属性追加	魔法师
スタッフ属性开放Lv3	FN3攻击属性追加	魔法师
スタッフ属性开放Lv4	FN4攻击属性追加	魔法师
スタン减少	自身陷入眩晕时间减少	–
スタン效果アップLv1	攻击时眩晕蓄积值+10%	–
スタン效果アップLv2	攻击时眩晕蓄积值+20%	–
スタン效果アップLv3	攻击时眩晕蓄积值+30%	–
スタン效果アップLv4	攻击时眩晕蓄积值+40%	–
スタン效果アップLv5	攻击时眩晕蓄积值+50%	–
スタン效果ダウンLv1	攻击时眩晕蓄积值–10%	–
スタン效果ダウンLv2	攻击时眩晕蓄积值–20%	–
スタン效果ダウンLv3	攻击时眩晕蓄积值–30%	–
スタン效果ダウンLv4	攻击时眩晕蓄积值–40%	–
スタン效果ダウンLv5	攻击时眩晕蓄积值–50%	–
スタン上升	自身陷入眩晕时间增加	–
スタン耐性アップLv1	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性+20）	–
スタン耐性アップLv2	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性+30）	–
スタン耐性アップLv3	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性+40）	–
スタン耐性アップLv4	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性+50）	–
スタン耐性アップLv5	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性+60）	–
スタン耐性ダウンLv1	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性–20）	–
スタン耐性ダウンLv2	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性–30）	–
スタン耐性ダウンLv3	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性–40）	–
スタン耐性ダウンLv4	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性–50）	–
スタン耐性ダウンLv5	吹飞、挑空、眩晕耐性增加（眩晕耐性–60）	–
スタン无效	对自身的眩晕攻击效果无效化	–
ステップ距离アップ	冲刺距离增加	–
ステップ效率アップ	冲刺AP消耗–25	–
ステップ效率ダウン	冲刺AP消耗+25	–
ステップ性能アップ	冲刺硬直时间延长	–
ステップ性能ダウン	冲刺硬直时间缩短	–
ステップ无敌アップ	冲刺无敌时间延长	–
ステップ无敌ダウン	冲刺无敌时间缩短	–
ストップ耐性アップLv1	士气停止耐性Lv+1	–
ストップ耐性アップLv2	士气停止耐性Lv+2	–
ストップ耐性ダウンLv1	士气停止耐性Lv–1	–
ストップ耐性ダウンLv2	士气停止耐性Lv–2	–
スナッチャ–	破坏BOSS部位获得的物品素材更好	–
スペシャルワ–ク	SP上升量+5，DS结束后SP+150	–
スリップ耐性アップLv1	毒、猛火、火伤、消极耐性Lv+1	–
スリップ耐性アップLv2	毒、猛火、火伤、消极耐性Lv+2	–
スリップ耐性ダウンLv1	毒、猛火、火伤、消极耐性Lv–1	–
スリップ耐性ダウンLv2	毒、猛火、火伤、消极耐性Lv–2	–
ソロ–スタ–タ–	士气上升量下降，复位时间延长	–
正确な一击	攻击力+20，攻击弱点时眩晕蓄积值+50%，会心一击率+1%，会心伤害–5%	–
正确无比な一击	攻击力+40，攻击弱点时眩晕蓄积值+150%，会心一击率+3%，会心伤害–15%	–
精密な一击	攻击力基本值+30，会心一击率+2%	–
苍空の霸者	攻击+45，空中冲刺消耗AP–25，空中冲刺距离增加，空中冲刺无敌时间增加，可空中冲刺连续冲刺	–
双击	攻击期间追加伤害	刺客
狙击修炼：毒	攻击力上升，武器附加毒属性	弓箭手
狙击修炼：麻痹	攻击力上升，武器附加麻痹属性	弓箭手
狙击修炼：猛毒	攻击力上升，武器附加猛毒属性	弓箭手
狙击修炼Lv1	弓箭攻击力上升	弓箭手
狙击修炼Lv2	弓箭攻击力上升，疲劳耐性Lv+1	弓箭手
狙击修炼Lv3	弓箭攻击力上升，疲劳耐性Lv+2	弓箭手
ソニックウエ–ブ	△攻击期间伴随飞向前方的攻击波，其攻击力（非伤害）=角色攻击力×20%	弓箭手
空の王者	攻击力+15，地面攻击约0.6倍，空中攻击约1.4倍，可叠加	–
ダ–テイソウル	攻击弱点时眩晕蓄积值增加，武器附加麻痹属性	–
大地の女王	攻击力+15，地面攻击约1.25倍，空中攻击约0.8倍	–
太阳食い	跳跃消耗AP–75,SP上升量+10，DS期间HP吸收量+10%	–
ダウン耐性アップLv1	攻击力下降、防御力下降耐性Lv+1	–
ダウン耐性アップLv2	攻击力下降、防御力下降耐性Lv+2	–
ダウン耐性ダウンLv1	攻击力下降、防御力下降耐性Lv–1	–
ダウン耐性ダウンLv2	攻击力下降、防御力下降耐性Lv–2	–
黄昏れる飞翔	空中冲刺距离大幅上升	–
夺龙の祝福	攻击中附加猛毒、麻痹、冻结、火伤属性时，蓄积值增加	–
束ね击ち	箭矢射出数量变为3	弓箭手
ダブルアタックLv1	二刀连击发生率+10%	刺客
ダブルアタックLv2	二刀连击发生率+20%	刺客
ダブルアタックLv3	二刀连击发生率+30%	刺客
ダブルアタックLv4	二刀连击发生率+40%	刺客
ダブルアタックLv5	二刀连击发生率+50%	刺客
チ–フ生存术Lv1	HP+300，防御力+5	–
チ–フ生存术Lv2	HP+600，防御力+15	–
チ–フ生存术Lv3	HP+900，防御力+30	–
地上：剑修炼	地面攻击强化，约1.14倍	剑士
地上：弓修炼	地面攻击强化，约1.14倍	弓箭手
地上：カタ–ル修炼	地面攻击强化，约1.14倍	刺客
地上：スタッフ修炼	地面攻击强化，约1.14倍	魔法师
地上：ハンマ–修炼	地面攻击强化，约1.14倍	铁锤匠
地上：メイス修炼	地面攻击强化，约1.14倍	圣职者
着地性能アップ	落地硬直缩短	–
超回复	HP自然回复量+20，AP回复量+20	–
超食いしばり	HP25%以上时，受到致命一击会剩余1点HP	–
月食い	冲刺消耗AP–75	–
デイボ–ションLv1	HP+250，防御力+15	–
デイボ–ションLv2	HP+400，防御力+20	–
デイボ–ションLv3	HP+600，防御力+25	–
デイボ–ションLv4	HP+700，防御力+35	–
デイボ–ションLv5	HP+900，防御力+50	–
铁壁	防御值+1，防御耐性值+80	–
テンションアップLv1	士气初期值+10%	–
テンションアップLv2	士气初期值+20%	–
テンションアップLv3	士气初期值+30%	–
テンションアップLv4	士气初期值+40%	–
テンションアップLv5	士气初期值+50%	–
テンションダウンLv1	士气初期值–10%	–
テンションダウンLv2	士气初期值–20%	–
テンションダウンLv3	士气初期值–30%	–
テンションダウンLv4	士气初期值–40%	–
テンションダウンLv5	士气初期值–50%	–
テンションリラックス	HP自然回复量+27，绿色宝石效果+30%，绿色药瓶效果+10%	剑士
止まらぬ行军	士气初期值+15%，士气上升量+300%	–
冻结完全耐性	冻结耐性Lv+9	–
冻结攻击Lv1	攻击冻结属性出现率+5%，冻结蓄积值+5	–
冻结攻击Lv2	攻击冻结属性出现率+10%，冻结蓄积值+7	–
冻结攻击Lv3	攻击冻结属性出现率+15%，冻结蓄积值+10	–
冻结体质	容易陷入冻结异常状态	–
冻结耐性アップLv1	冻结耐性Lv+1	–
冻结耐性アップLv2	冻结耐性Lv+2	–
冻结耐性ダウンLv1	冻结耐性Lv–1	–
冻结耐性ダウンLv2	冻结耐性Lv–2	–
冻拳の加护Lv1	冻结属性出现率+10%，冻结蓄积值+8	–
冻拳の加护Lv2	冻结属性出现率+15%，冻结蓄积值+12	–
冻拳の加护Lv3	冻结属性出现率+20%，冻结蓄积值+15	–
毒キノコの孢子Lv1	攻击毒属性出现率+50%，毒蓄积值+3，HP–100	–
毒キノコの孢子Lv2	攻击毒属性出现率+50%，毒蓄积值+6，HP–200	–
毒キノコの孢子Lv3	攻击毒属性出现率+50%，毒蓄积值+10，HP–300	–
毒–キノコの孢子Lv1	攻击猛毒属性出现率+50%，猛毒蓄积值+3，HP–300	–
毒–キノコの孢子Lv2	攻击猛毒属性出现率+50%，猛毒积值+6，猛毒耐性Lv+1，HP–500	–
毒–キノコの孢子Lv3	攻击猛毒属性出现率+50%，猛毒积值+10，猛毒耐性Lv+2，HP–600	–
毒研究	毒耐性Lv+2，毒属性出现率+10%，毒蓄积值+10	刺客
毒攻击Lv1	攻击毒属性出现率+5%，毒蓄积值+5	–
毒攻击Lv2	攻击毒属性出现率+10%，毒蓄积值+7	–
毒攻击Lv3	攻击毒属性出现率+15%，毒蓄积值+10	–
特殊ボ–ション效果アップ	特殊系药瓶效果上升	–
特殊ボ–ション效果ダウン	特殊系药瓶效果效果	–
毒体质	容易陷入毒异常状态	–
毒耐性アップLv1	毒耐性Lv+1	–
毒耐性アップLv2	毒耐性Lv+2	–
毒耐性ダウンLv1	毒耐性Lv–1	–
毒耐性ダウンLv2	毒耐性Lv–2	–
突击	攻击力+80，无能进行防御指令	剑士
ドモヴォ–イ式：スタッフ修炼	杖攻击力上升	魔法师
ドモヴォ–イ式：魔法修炼	连段攻击期间魔法追加异常状态	魔法师
ドリル回转アップ	连段攻击期间钻头旋转次数增加	铁锤匠
トレジャ–ハント	怪物掉落的武器变好（提高素材与卡片掉落几率）	–
ドンのサバイバル术	所有宝石物品效果大幅提升	–
ドンの生活术	回复系药瓶效果大幅提升	–
ナ–パス体质	容易陷入消极异常状态	–
ナ–パス耐性アップLv1	消极耐性Lv+1	–
ナ–パス耐性アップLv2	消极耐性Lv+2	–
ナ–パス耐性ダウンLv1	消极耐性Lv–1	–
ナ–パス耐性ダウンLv2	消极耐性Lv–2	–
ナガルザルの加护	小硬直、大硬直无效	–
ナガルザルの守り	小硬直无效	–
ナガルザルの祝福	小硬直、大硬直，“よろめきダウン”异常状态无效	–
ニトロチャ–ジLv1	攻击力+40，防御力+25，火伤耐性Lv–3	–
ニトロチャ–ジLv2	攻击力+50，防御力+30，火伤耐性Lv–4	–
ニトロチャ–ジLv3	攻击力+70，防御力+50，火伤耐性Lv–5	–
バ–サ–クLv1	攻击力+15，HP+200,防御力–20	–
バ–サ–クLv2	攻击力+20，HP+300,防御力–30	–
バ–サ–クLv3	攻击力+25，HP+400,防御力–40	–
バ–サ–クLv4	攻击力+30，HP+500,防御力–50	–
バ–サ–クLv5	攻击力+35，HP+600,防御力–60	–
ハイアッパ–	容易将敌人挑空	–
ハイオ–ク呼吸术Lv1	士气上升量+200%，伤害浮动+3%	–
ハイオ–ク呼吸术Lv2	士气上升量+200%，伤害浮动+5%	–
ハイオ–ク呼吸术Lv3	士气上升量+200%，伤害浮动+7%	–
バイタルフォ–ス	任务开始时防御力+30%	–
ハイテンション	士气上升量增加，复位时间缩短	–
花の铁拳	吹飞效果特殊强化	–
羽の制裁	挑空效果特殊强化	–
ハンマ–チャ–ジ速度アップ	蓄力速度上升	铁锤匠
ハンマ–强化Lv1	连段攻击攻击威力强化	铁锤匠
ハンマ–强化Lv2	FN1威力强化	铁锤匠
ハンマ–强化Lv3	FN2威力强化	铁锤匠
ハンマ–强化Lv4	FN3威力强化	铁锤匠
ハンマ–修炼	所有剑伤害上升	铁锤匠
ハンマ–状态异常开放Lv1	连段攻击攻击异常状态追加	铁锤匠
ハンマ–状态异常开放Lv2	FN1异常状态追加	铁锤匠
ハンマ–状态异常开放Lv3	FN2异常状态追加	铁锤匠
ハンマ–状态异常开放Lv4	FN3异常状态追加	铁锤匠
ハンマ–属性开放Lv1	连段攻击攻击属性追加	铁锤匠
ハンマ–属性开放Lv2	FN1攻击属性追加	铁锤匠
ハンマ–属性开放Lv3	FN2攻击属性追加	铁锤匠
ハンマ–属性开放Lv4	FN3攻击属性追加	铁锤匠
非情なる一击	攻击眩晕或倒地的敌人伤害上升，蓄力速度下降	–
ヒャツハ–エッジ	所有行动消耗AP–100，AP回复量–5	剑士
ヒャツハ–スキン	毒耐性Lv+2，猛毒耐性Lv+2，麻痹耐性Lv+2，最大HP–200，最大AP–200	–
ヒャツハ–タイム	士气初期值+100%，SP上升量–30	–
冰狼の鞍	冲刺硬直时间缩短，冻结耐性Lv+2	–
冰狼の攻势	任务开始时自身攻击力+10%，防御力–20，冲刺消耗AP–50	–
卑劣汉	攻击眩晕或倒地的敌人伤害上升	–
ヒロイックパワ–	眩晕无效，战斗不能时SP+500，任务开始时SP+1000	–
疲劳体质	容易陷入疲劳异常状态	–
疲劳耐性アップLv1	疲劳耐性Lv+1	–
疲劳耐性アップLv2	疲劳耐性Lv+2	–
疲劳耐性ダウンLv1	疲劳耐性Lv–1	–
疲劳耐性ダウンLv2	疲劳耐性Lv–2	–
ピンポイントガ–ド	防御范围–60度，防御时防御力+200	–
フォ–ルアップ	拍打攻击效果范围增加	–
フォ–ルダウン	拍打攻击效果范围缩小	–
不屈の群れ	我方战斗不能时，自身攻击力+10%，防御力+100%	–
武人觉醒	全部FN追加攻击属性	–
复活时SP回复	复活时SP+250	–
ぶっ飞ばされ性能アップ	被吹飞时速度上升	–
ぶっ飞ばし性能アップ	吹飞怪物时速度上升	–
フリ–キャスト	发动魔法所产生的硬直缩短	魔法师
ふりぃきゃすと！	发动魔法所产生的硬直缩短	魔法师
フレイムランチャ–Lv1	火伤属性出现率+10%，火伤蓄积值+5	–
フレイムランチャ–Lv2	火伤属性出现率+5%，火伤蓄积值+10	–
フレイムランチャ–Lv3	火伤属性出现率+3%，火伤蓄积值+30	–
フロストヴェポンLv1	冻结属性出现率+10%，冻结蓄积值+5	–
フロストヴェポンLv2	冻结属性出现率+5%，冻结蓄积值+10	–
フロストヴェポンLv3	冻结属性出现率+3%，冻结蓄积值+30	–

技能名称	效果	职业
愤激Lv1	我方战斗不能时，自身攻击力10%	–
愤激Lv2	我方战斗不能时，自身攻击力20%	–
ベナムスプラッシャー	攻击力+20，毒属性出现率+30%，毒蓄积值+8	刺客
ベナムプラッシャー	攻击力+25，毒属性出现率+100%，毒蓄积值+10	刺客
ヘラクレスLv1	空中连段攻击攻击力约1.05倍，防御力+10	–
ヘラクレスLv2	空中连段攻击攻击力约1.1倍，防御力+20	–
ヘラクレスLv3	空中连段攻击攻击力约1.16倍，防御力+20	–
ヘレティックパワー	攻击力+50，所有FN附加异常效果	–
防御力アップLv1	防御力+10	–
防御力アップLv2	防御力+15	–
防御力アップLv3	防御力+20	–
防御力アップLv4	防御力+25	–
防御力アップLv5	防御力+35	–
防御力ダウンLv1	防御力–10	–
防御力ダウンLv2	防御力–15	–
防御力ダウンLv3	防御力–20	–
防御力ダウンLv4	防御力–25	–
防御力ダウンLv5	防御力–35	–
ポーション扩散	药瓶效果对同场景内的所有玩家有效	–
ポリンの愿望	HP+400，更容易获得好武器	–
ホロホログライダ	空中冲刺距离增加，空中冲刺消耗AP+100	–
ホロホロジェット	空中冲刺无敌时间延长，跳跃高度上升	–
ホロホロレシプロ	空中冲刺硬直时间缩短，空中冲刺消耗AP+50	–
マイティストライク	攻击力+40，吹飞攻击将敌人撞向墙壁等障碍时伤害+200%	–
マイトテイフォース	攻击力+3%，防御力+30%	–
マイトオーラ	任务开始时自身攻击力+10%	–
マイトボデイ	任务开始时防御力+100%	–
マキシマイズパワーLv1	伤害幅度缩小	铁锤匠
マキシマイズパワーLv2	伤害幅度缩小	铁锤匠
マキシマイズパワーLv3	伤害幅度缩小	铁锤匠
マキシマイズ	任务开始时攻击力+3%	–
マグナムストライク	吹飞效果上升	–
マグナムブレイク	3段蓄力攻击范围增加	剑士
魔剑の煌めき	DS期间HP消耗量–60%，DS结束时SP+250，SP上升量–10	–
麻痹攻击Lv1	麻痹属性出现率+5%，麻痹蓄积值+5	–
麻痹攻击Lv2	麻痹属性出现率+10%，麻痹蓄积值+7	–
麻痹攻击Lv3	麻痹属性出现率+15%，麻痹蓄积值+10	–
麻痹体质	容易陷入麻痹异常状态	–
麻痹耐性アップLv1	麻痹耐性Lv+1	–
麻痹耐性アップLv2	麻痹耐性Lv+2	–
麻痹耐性ダウンLv1	麻痹耐性Lv–1	–
麻痹耐性ダウンLv2	麻痹耐性Lv–2	–
ミ–ミルの滴	任务开始时攻击力+5、防御力+50%，攻击力上升、防御力上升效果对我方同样有效	–
メイスチャージ速度アップ	蓄力速度上升	圣职者
メイス强化Lv1	FN1威力强化	圣职者
メイス强化Lv2	FN2威力强化	圣职者
メイス强化Lv3	FN3威力强化	圣职者
メイス强化Lv4	FN4威力强化	圣职者
メイス修炼	所有杖伤害上升	圣职者
メイス状态异常开放Lv1	FN1异常状态追加	圣职者
メイス状态异常开放Lv2	FN2异常状态追加	圣职者
メイス状态异常开放Lv3	FN3异常状态追加	圣职者
メイス状态异常开放Lv4	FN4异常状态追加	圣职者
メイス属性开放Lv1	FN1攻击属性追加	圣职者
メイス属性开放Lv2	FN2攻击属性追加	圣职者
メイス属性开放Lv3	FN3攻击属性追加	圣职者
メイス属性开放Lv4	FN4攻击属性追加	圣职者
めざといドモヴォーイ	任务追加报酬几率大幅上升	–
モイダッシュ!	冲刺距离上升，冲刺消耗AP+100	–
モイダッシュ!!	冲刺距离上升，冲刺消耗AP+50	–
モイダッシュ!!!	冲刺距离上升，冲刺消耗AP+10	–
猛毒研究	猛毒耐性Lv+2，猛毒属性出现率+10%，猛毒蓄积值+10	刺客
猛毒攻击Lv1	攻击猛毒属性出现率+5%，猛毒蓄积值+5	–
猛毒攻击Lv2	攻击猛毒属性出现率+10%，猛毒蓄积值+7	–
猛毒攻击Lv3	攻击猛毒属性出现率+15%，猛毒蓄积值+10	–
猛毒体质	容易陷入猛毒异常状态	–
猛毒耐性アップLv1	猛毒耐性Lv+1	–
猛毒耐性アップLv2	猛毒耐性Lv+2	–
猛毒耐性ダウンLv1	猛毒耐性Lv–1	–
猛毒耐性ダウンLv2	猛毒耐性Lv–2	–
火伤完全耐性	火伤耐性Lv+9	–
火伤攻击Lv1	攻击火伤属性出现率+5%，火伤蓄积值+5	–
火伤攻击Lv2	攻击火伤属性出现率+10%，火伤蓄积值+7	–
火伤攻击Lv3	攻击火伤属性出现率+15%，火伤蓄积值+10	–
火伤体质	容易陷入火伤异常状态	–
火伤耐性アップLv1	火伤耐性Lv+1	–
火伤耐性アップLv2	火伤耐性Lv+2	–
火伤耐性ダウンLv1	火伤耐性Lv–1	–
火伤耐性ダウンLv2	火伤耐性Lv–2	–
暗讨ち	对眩晕、倒地的敌人伤害大幅增加，冲刺距离增加	–
勇者の意地	对自身的眩晕攻击效果无效化	–
勇者の咆哮	对自身的眩晕攻击效果无效化，战斗不能时SP+500	–
弓チャージ速度アップ	蓄力速度上升	–
弓强化Lv1	FN1威力强化	–
弓强化Lv2	FN2威力强化	–
弓强化Lv3	FN3威力强化	–
弓强化Lv4	FN4威力强化	–
弓修炼	所有杖伤害上升	–
弓状态异常开放Lv1	FN1异常状态追加	–
弓状态异常开放Lv2	FN2异常状态追加	–
弓状态异常开放Lv3	FN3异常状态追加	–
弓状态异常开放Lv4	FN4异常状态追加	–
弓属性开放Lv1	FN1攻击属性追加	–
弓属性开放Lv2	FN2攻击属性追加	–
弓属性开放Lv3	FN3攻击属性追加	–
弓属性开放Lv4	FN4攻击属性追加	–
よろめき耐性アップLv1	不容易出现小硬直	–
よろめき耐性アップLv2	不容易出现大、小硬直	–
よろめき耐性アップLv3	不容易出现大、小硬直，以及容易出现“よろめきダウン”异常状态	–
よろめき耐性ダウンLv1	容易出现小硬直	–
よろめき耐性ダウンLv2	容易出现大、小硬直	–
よろめき耐性ダウンLv3	容易出现大、小硬直，以及容易出现“よろめきダウン”异常状态	–
ラーニングポーション	药瓶“ギガントリキッドS/L”与“ジャイアントスエッドS/L”效果为1.1倍	–
ライフサイクル	自身战斗不能时我方HP回复	–
ラックアップ	任务报酬变好（如BOSS战增加卡片报酬获得率）	–
ラック变换	任务报酬变好（如BOSS战增加卡片报酬获得率），会心一击率–50%	–
陆丘の支配者	攻击力+30，地面攻击力约1.6倍，空中攻击0.6倍，地面冲刺硬直缩短，可叠加	–
リペア	绿药瓶效果+25%，HP自然回复量+15	–
ルーイン	复活时自身攻击力+20%、防御+120%、HP自然回复量+15	–
ルートマスター	道具回收半径+5个单位	–
ローテンション体质	容易进入士气停止的状态	–
ワイドレンジガード	防御360度化，防御时防御力–25	–





"《忍者龙剑传》系列"一直以超高的难度、爽快的动作性而著称，现在该系列也终于来到PSV平台了。本作移植自PS3平台的《忍者龙剑传 西格玛》，并根据了PSV的性能加入了新要素，值得ACT爱好者尝试。

文 乌冬　美编 Juxi

ACT	忍者龙剑传 Σ 加强版			必须记忆卡
	ニンジャガイデン シグマ プラス			2111MB
	Koei Tecmo Games	2012年2月23日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5040日元		无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

系统详解

操作方法

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
↑	道具快捷栏显示/不显示
←	选择道具
›	选择道具
↓	使用道具
□	攻击

键位	作用
△	强攻击（可长按蓄力）
○	飞行道具/调查
×	跳跃
L	防御
R	视角回中
Start	暂停菜单
Select	地图

画面解说

角色信息

⑴控制角色的HP，减为0时GAME OVER。

②忍术标志，表示当前装备的忍术种类。

③气力槽，角色的当前气力，使用忍术时消耗。



飞行道具信息

表示当前的飞行道具种类和残余数量。

调查提示

当面对可调查的物体时显示，按○键进行调查。

道具快捷栏

回复类的消耗道具获得后会直接显示在道具快捷栏上，方向键的左右为选择，下为使用。

基础知识

结晶（エッセンス）

打倒敌人后会出现称之为结晶的球体，只要接近就会自动回收（除防御状态）。结晶有黄、蓝、红三种颜色，各有着不同的作用，黄色相当于游戏中的货币，可以用来在商店中消费；蓝色的作用为回复体力；红色为回复气力。

道具效果

从宝箱中能获得各种消耗道具。在下表列出的道具中，前四种是回复道具，可以直接在游戏画面的道具快捷栏中使用，后四种为能力提升类道具，需要在暂停菜单的道具选项中使用。

道具名	效果
灵命药	回复少量HP
灵命仙药	HP全回复
鬼道药	回复1格气力
鬼道仙药	气力全回复
魂返の护符	HP为0时自动复活
神命珠	使用9个能提升HP上限
九字神珠	使用后提升HP上限
鬼神珠	提升气力上限
魄封珠	提升忍法等级

黄金甲虫

黄金甲虫是游戏的收集要素之一，一共有50只，分布在关卡的各个角落，将它们找出来后并交给商店的话就能得到各种奖励。

个数	奖励
1	神命珠
5	坚刚の腕轮
10	九字神珠
15	鬼神珠
20	大刀ダビラヒロ
25	神速の腕轮

个数	奖励
30	祝福の腕轮
35	灵命仙药
40	幸运の腕轮
45	魄封珠
50	プラズマサーベル MkⅡ

商店（ムラマサ像·ムラマサショップ）

在关卡的某些地方可以看到像行商人一样的石像，这就是游戏中的商店（攻略的地图中简写为**ムラ**），在这里可以进行武器的锻造升级、购买各种道具和换取黄金甲虫的奖励。另外除了石像，商店也是有实体店的，就在第四章**タイロン**的地图里，不过作用和石像并没有区别。



歼灭战

在关卡中达成某些特定条件后，移动到特定的地点就会触发歼灭战。歼灭战需要和大量的敌人战斗，数量根据所选的游戏难度而定，难度越高出现的敌人也就越多。成功完成歼灭战可以获得不错的道具作为奖励，对自己技术有信心的玩家可以挑战一下，当然这并不是强制的，不完成歼灭战也照样能过关。

基础技巧

里风

防御状态下结合左摇杆能做出相应方向的回避动作，和防御一样是用来应对敌人攻击的技巧，而且不仅是打击技，防御不能的破防技、投技都可以用里风回避。但是有一点需要注意的是，里风需要结合敌人出招的时机使用，如果时机错了，那还是会受伤的。

忍法

当装备了忍法后，战斗中同时按下△和○就可以消耗一格气力来发动装备中的忍法。忍法发动过程中画面会出现韵文字，这时玩家需要根据提示在背触板上点击韵文字来增加忍法的威力。另外忍法还有等级的设定，使用魄封珠可以提升忍法的等级，从而强化忍法的威力和范围。

忍法名	效果
鬼火の术	最初的忍法，同时也是惟一没有等级的忍法。使用后一定时间内角色身边会产生有攻击判定的火球，只要敌人碰到就能给予伤害。
火炎龙の术	使用火炎弹向前方攻击的忍法，威力很高，能给予敌人非常大的伤害，但范围非常小，很难对多个敌人进行打击。
冰刃杀の术	以角色为中心，对周围敌人进行打击的冰龙卷的忍法，忍法有多段判定，命中数越多伤害就越高。
百雷槌の术	向周围敌人施以雷击的忍法，比冰刃杀的攻击范围更广，能对多数敌人进行打击。

壁走

当角色对着墙壁跳跃时，就会做出飞檐走壁的动作，为了方便讲解，攻略中简称为壁走。壁走分为横向和垂直两种，横向壁走的使用方法为斜对着墙壁跳跃并保持着摇杆的方向不放，这样角色就会在墙壁上横向移动一段距离，通常用来在普通跳跃过不去的平台之间移动；而垂直壁走则需要正对着墙壁跳跃并保持着摇杆的方向不放，之后角色会踩着墙壁往上移动一段距离，如果这时刚好能够到平台的边缘，那就会变成悬挂状态，可用来攀上更高平台。



悬挂移动

当进入悬挂状态后，可以使用摇杆控制角色左右移动，当悬挂的地方上面是平台时，就可按×键爬上去，而如果按摇杆的下+×的话则是松手。另外跳跃时够到绳子类的物体也会进入悬挂状态。

摆荡

摆荡也是跳跃类的技巧之一，有时两个平台之间会有树枝之类的棒状物体，向树枝跳跃就能进入摆荡状态，摆荡中再按×就会借助惯性到达对面的平台。

飞鸟返

类似其他游戏中的墙壁反弹跳，当正对着墙壁跳跃时，从接触到墙壁到垂直壁走结束的这一段时间内只要再输入一次×键就能借助墙壁进行反弹，一般在两道距离很近的墙之间都要用到这个方法到达顶端。

水中行动

进入水中后分为水面和水中两种操作，浮在水面上时左摇杆为移动，×为潜水，左摇杆+×则为水上飘，用来在水面上快速移动；水中时×为游泳，左摇杆为改变游泳方向，另外在入手酸素ボンベ之前，在水中活动时画面的左边还会有一条氧气槽，相当于可在水中活动的时间，如果氧气槽空了还未浮到水面则会开始扣HP。

关于飞行道具

除了接近武器外，隼龙还可以使用各种各样的飞行道具进行攻击。一般近距离使用飞行道具时都会自动瞄准，但如果要攻击更远的目标，就要利用弓箭的主视角射击模式。当装备了弓箭时，点击触摸屏就可进入主视角射击模式，该模式下有两种操作方法，一是传统操作，左摇杆调整视角，○键射击；第二种则是体感操作，移动PSV本体调整视角，点击触摸屏射击。当然两种方法并不是独立的，也可以混合着使用，另外L/R可控制镜头的远近。

名称	效果
手里剑	最开始拥有，威力很小
水中铳	水中专用飞行道具
烟玉	命中后可令敌人混乱
弓（强弓）	可进行远距离攻击
风车手里剑	威力比手里剑高，对空中敌人有特效
爆破手里剑	命中后会爆炸，可破坏有裂缝的墙壁
爆裂矢	对生物类敌人有特效
彻甲弹の弹芯	对机械类敌人有特效



缩短蓄力攻击时间

按住△键可以使用蓄力攻击，根据按键的时间的长短分为两个阶段，但游戏中还有一个可以马上使出蓄力攻击的方法，那就是借助结晶。蓄力攻击时，只要吸收了结晶就会缩短蓄力的时间，吸收一个黄色结晶可以马上增加一个阶段，而吸收蓝色的或红色的则马上蓄到最大阶段。另外从空中落到地上的一瞬间按△键蓄力，这样就可瞬间吸到结晶，这个技巧在挑战高难度时非常有用，一定要熟练掌握。

普通难度攻略

Chapter1

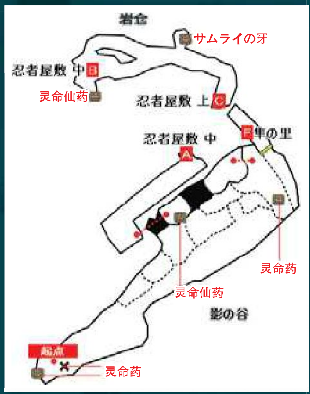
忍びの道

开场后马上就会遭遇战斗，敌人是最基础的下忍，直接硬拼就能获胜，胜利后调查地上的尸体和后方悬崖边的宝箱可各获得一个灵命药。接下来一路都是基础动作教学，先从左边的坡道走，根据提示用悬挂移动来到高处，登上树干后的第一个跳跃点需要用壁走来通过，第二个跳跃点则要借助摆荡，最后在山洞练习飞鸟返，用飞鸟返通过山洞尽头的A点就能来到忍者屋敷。

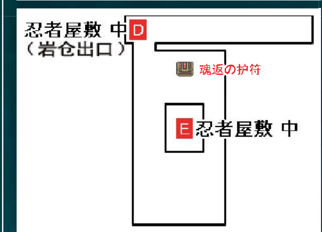
在忍者屋第一个房间的宝箱内可入手地图，接着在下一个房间会遇到强制战斗，由于敌人的数量不少，不能像一开始一样硬拼，要活用防御和里风来化解敌人的围攻。出到走廊后在五角星的位置有一副铠甲，上面有接下来要用到钥匙，不过目前还暂时不能入手，先进入下个房间入手秘传书“飞燕”，使用方法是对着敌人前跳△。来到B点所在的房间，这里第一次出现了白衣服的上忍，这种敌人的攻击意识比下忍要高出不少，而且动作灵活，挡下他的攻击后再反击会保险一点，注意这个房间的敌人每次进来都会重新刷新，所以不必太执着于全灭。从B点的落穴落下来到岩仓，这里的宝箱中有重要道具サムライの牙，务必要入手，接着穿过忍者屋敷・上回到忍者屋敷・中，折返到之前的铠甲处使用サムライの牙就能获得气骨の键。



砍掉B点所在房间内落穴旁的挂画能发现隐藏的门，出去后有存档点（S标记处）。接着一路来到走廊的尽头的门前，使用气骨の键进入奥座敷，这里有强制的上忍战，同样是用防御反击的打法应对，最后进入最里面房间进行BOSS战。







BOSS战　ムライ

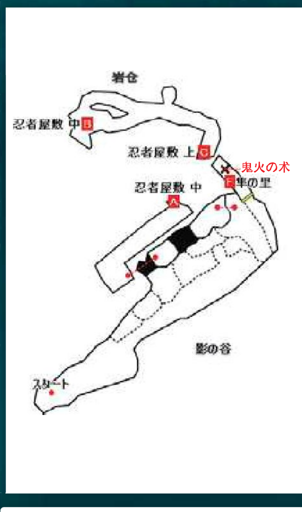
BOSS的防守非常严密，只有等他出招露出空隙攻击才能奏效，战斗中可以用里风保持一定的距离，引他出突进技后再反击，但得注意不要太贴身，以免中他的投技。还有一种打法是引BOSS到墙边后飞鸟返接△，他不怎么爱挡这招，可以多多利用一下。战斗中如果两人同时出招还会进入拼刀，连打□键拼赢的话还能趁BOSS硬直时砍上几刀。

Chapter2

忍びの里

原路返回第一章开始的地方，原来坡道旁边关闭的门现在已经可以进入，入内取得鬼火の术后乘升降梯来到隼の里。隼の里的敌人以铠武者和妖忍为主，铠武者的攻击模式和上忍类似，虽然速度没那么快但HP多，倒地后尽量上前用△追击保证击破；妖忍的远距离攻击会导致破防，要看准时机用里风来躲，不过他出这招时也是绝好的攻击机会，另外也可以在他近身攻击后反击。隼の里的地图在山道中段有多名铠武者出现的地方，要爬上附近的瞭望台才能看到宝箱，第一个存档点附近的三个宝箱里有两个是在水面上的，需要用到水上飘。进入门社后可在一旁发现缺了头的地藏，将道路尽头的地藏の首捡回来安放上去在可获得神命珠。从发现地藏の首附近的民居二楼的窗户进入后发生剧情并入手弓，接着从内部下到一楼，出门后再前进一段距离发生中BOSS战。





中BOSS战　骑马武者

BOSS是骑马武者的连战，骑马武者有用枪的和用弓的两种，用枪的会来回突进，而用弓的则会不断在场内转圈射击，对付他们最好的方法就是用弓箭，回避了攻击后就起跳射击，跳跃中射击弓箭会自动瞄准，省去了自己瞄准的麻烦，弓箭不够时调查场内的尸体可以得到补充。当骑马武者受了一定的伤害后就会掉下马，这时他们就和一般的铠武者没两样了。

中BOSS战后有左右两条路，左边是去墓地的，不过这里还暂时用不到，在存档点和商店处整备好后就直接往右进入BOSS战吧。

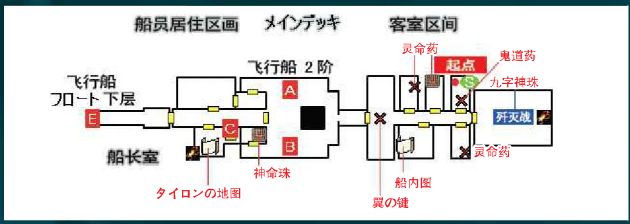
BOSS战　赤武者

BOSS是长枪骑马武者的加强版，不过场地里除了BOSS外，还有很多妖忍，第一次打最好先把妖忍清理了，以免被破防后被BOSS追击。比较保险的打法是在墙边挡了BOSS的突进后用□△△反击，熟悉了BOSS的套路之后则还可以利用打妖忍出的结晶发蓄力攻击。



Chapter3

怨仇の空



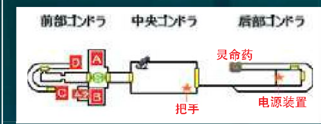
这关的地图为飞行船，船内的敌人以黑白两种士兵为主，白色的不会防御，只要积极进攻很快就能击破，黑色的则和铠武者一样会防御，要看准他出完招的空隙进行攻击，或使用能破防的招式将其破防后再砍。关卡开始后先收集完各房间内的道具，然后清理完走廊的的杂兵就能获得翼の键，用来打开西侧通往メインデッキ的门。

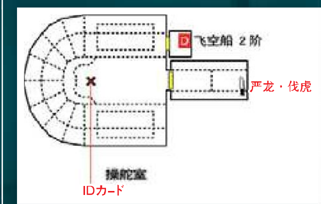
到达甲板后可以先通过B点的楼梯来到2F的商店升级武器和买新的秘传书，为接下来的战斗做准备。接着回到3F穿过北侧的门往西进入船员居住区，回收完船长室的地图和黄金甲虫后顺序搭乘C点和D点的电梯来到1F，消灭完1F的敌人后可获得重要道具IDカード，并且旁边的房间里还有新的武器严龙・伐虎。

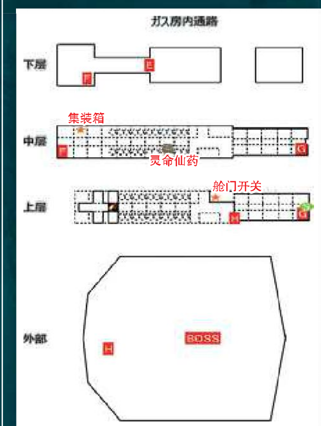
用IDカード打开2F的D点电梯附近的门，一直来到中央ゴンドラ，转动五角星处的把手把舱门放下，注意期间会出现敌人。把舱门全部放下后就可以悬挂钢丝移动到后部ゴンドラ了，不过此前还要用弓箭把对面的两个杂兵消灭，弓箭不够可以在中央ゴンドラ的箭箱处补充。后部ゴンドラ惟一的门因为上锁进不去，要打破一旁窗户的玻璃进入，接着把房间内所以的电源装置破坏，这样飞行船上所有上了锁的门都会解除。

回到3F后，接下来就要往西侧E点移动去BOSS战的场地了，不过此前可以先去最东侧的房间，这里有一场对很多敌人的歼灭战，胜利的话可以获得一个九字神珠，对自己的技术有信心的话可以挑战一下，另外集装箱上方还有一个黄金甲虫。往BOSS战地点的路上，用飞鸟返登上フロート中层五角星处的集装箱可以发现一个黄金甲虫，最后的H点处同样要先用飞鸟返来到梯子半中间的通道，调查开关后梯子上方的出口才会打开。









BOSS战 ダイナモ

远距离时BOSS只有炮击一种攻击方式，只要保持横向移动就不会被打中，当他对电磁炮进行充电时过去砍，不过不能贪刀，看到他有手部动作后要马上用里风回避，否则会中他的近身攻击。BOSS的近身有殴打→投技以及砸枪管两种，第一种的硬直时间较短，同样是砍两刀就要远离，而砸枪管后则有较长的硬直，可以接一套完整的连技。

Chapter4

帝都潜入

来到双头蛇广场后往东进入放置着油桶的空地，这里需要完成强制战斗开门，另外调查两具尸体可分别获得秘传书和箭。进门后先直走，绕到广场的另一个入口入手武器无想新月棍，接着折返往岔路前进。来到有存档点的区域后先别急着下去，这里有两个隐藏的宝箱，第一个需要用悬挂移动获得，悬挂点在区域入口正前方的平台边上，直接移动过去就会进入悬挂状态；第二个需要先用壁走加跳跃来到楼梯上方的平台上，再悬挂钢丝过到对面的独立平台才能发现，都回收完就可以通过西侧的门进入时计塔广场了。

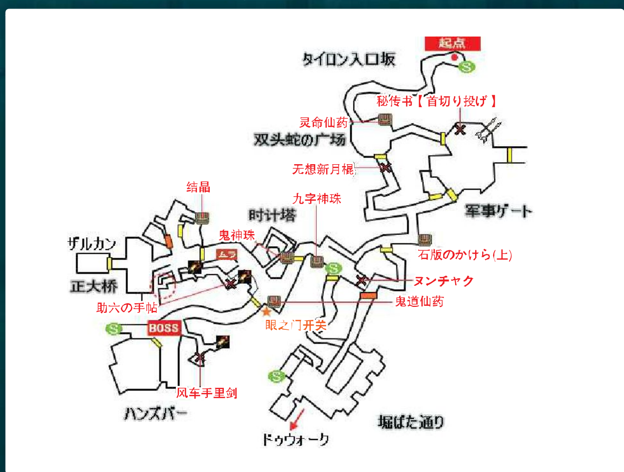
到达时计塔广场后可以先去商店整备一下，特别是药品要备足，因为接下来的战斗都不轻松。从时计塔广场往西进入正大桥区域，先在门口附近的水槽处入手黄金甲虫，接着可以去北面的屋子内回收装有宝珠的宝箱，方法是在最尽头的巷子里使用飞鸟返进屋，注意这里会遇到新敌人地蜘蛛忍者，这种敌人非常棘手，不仅和上忍一样动作灵活，而且远距离时还会投掷爆破手里剑，被爆破手里剑命中的话没多久就会受到不轻的爆炸伤害，所以见到他远离的话就要小心了，如果不幸中招，看准爆炸的瞬间使用里风能一定程度减免伤害。在正大桥区域南侧的小路还会遇到两名地蜘蛛忍者，解决后在就近的死路处（地图中虚线圆圈位置）使用飞鸟返来到上层，从上层回到时计塔广场的五角星位置打开开关，这样开关下方有眼睛标志的门就会打开，注意路上还可顺序取得助六の手帖、黄金甲虫、鬼道仙药三样道具，如果之前的黄金甲虫都有回收的话，这里就应该收集到5个了，可以到商店换取一个腕轮。

在进入眼睛标志的门之前，可以先到时计塔回收宝箱（有地蜘蛛忍者）。进门后一路来到ハンズ・バー就会进入BOSS战，注意旁边的巷子里有风车手里剑和黄金甲虫，其中风车手里剑在BOSS战里可发挥不小的作用，可以先行回收，方法是从巷子入口处开始，按照墙上的蓝色部分的提示不断壁走+跳跃提升高度，上到巷子深处的高台就能发现，另外高台上还有一个回复点。



BOSS战 摩托兵

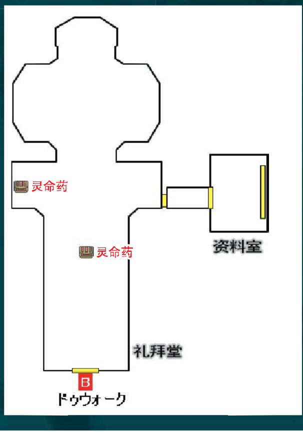
BOSS是两个骑摩托的白士兵，因为防御摩托的突进也会掉血，所以最安全的打法就是边跳跃边用风车手里剑进行攻击，将他们打下来后就和一般的白士兵一样了。另外如果对自己技术有信心，用之前秘传书学会的首切り投げ（空中□+×）也能将他们从摩托上扔下来。



Chapter5

魔神ハンター

这关控制的是蕾切尔，操作和招式都和隼龙有一定区别，最好先熟悉一下。关卡开始先一路前进来到帝国铁道前的通路，全灭敌人后获得ドゥウォ-ク僧院の键，接着折返到广场，用钥匙进入僧院。进入B点前可以往西边探索一下，从庭院西侧有商店的地方上楼，可以到达僧院别馆，这里有一场歼灭战，获胜能获得蕾切尔的发型。探索完后再进入B点的僧院礼拜堂，一路来到资料室，最后消灭地蜘蛛忍者并调查2F的壁画过关。



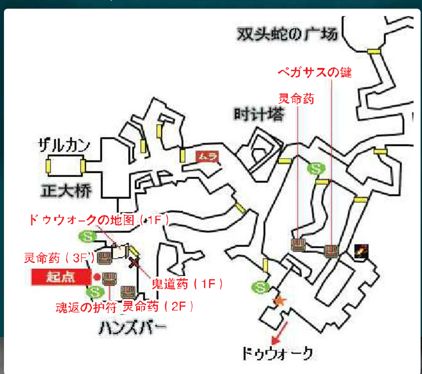


Chapter6

魔神の街

从ハンズ・バ-出来后，回到第四章时计塔广场之前那个区域，用打完第四章BOSS获得的ユリの键打开存档点旁边的门进入。接着沿着小巷一直前进，有高台的地方需要用到之前取得风车手里剑的方法才能上去，具体的步骤是先从转弯前的墙壁开始靠右壁走，然后跳到转弯后的右侧墙壁壁走。沿路来到吊桥前的广场后需对付两个摩托兵，这里有个小技巧，只要不进入广场，在入口处用风车手里剑或弓箭就能安全地进行攻击。战斗完后进入一旁有蓝色标志的门，取得ペガサスの键，另外这里还有一个黄金甲虫，也是需要用连续壁走的方法取得。最后原路返回到楼下，在之前类似地下通道的地方用ペガサスの键打开锁着的铁栏，调查里面的开关放下广场的吊桥，从吊桥进入ドゥウォ-ク。

过了桥后在第一个存档点处可以先往右走，回收宝箱和黄金甲虫，接下来的路线就和上一关蕾切尔的相反了，从帝国铁道处开始，一路走回第四章开始的地方。在最后对付完摩托兵后进行中BOSS战，中BOSS战之后紧接着就是BOSS战。

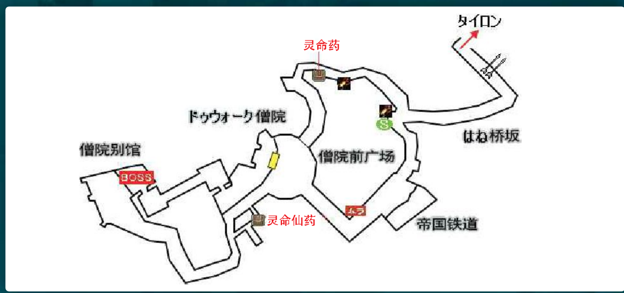


中BOSS战 魔神ガルラ

魔神ガルラ单体的实力不算太强，但一般都要同时对付几只，战斗开始时最好不要轻举妄动，在外围吸引它们使用突进，将它们分隔开后会好打很多。除了突进外，魔神ガルラ还有喷火、甩尾和投技等几招，前两招威胁不大，躲开后即可进行反击，而投技则是最厉害的，发动中带有刚体效果，而且伤害巨大，看到它头部有动作的话就还是赶紧避开吧。

BOSS战 魔神ヒュドラキュブス

一开始直接攻击BOSS是无效的，只有先把它的两根触手砍下来后攻击本体才能奏效。攻击触手推荐用飞燕，落地后再用里风回避它的攻击，当把两根触手砍掉后都就可以攻击本体了，不过中途触手会再生，需要重复之前的步骤，大约3次就可把BOSS击倒。另外当BOSS的HP降到一定程度后还会喷出绿色的液体，不过范围主要集中在外围，贴身攻击基本可以无视这招。



Chapter7

僧院

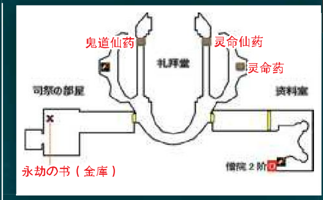
先从僧院别馆往僧院方向移动，途中的飞行系敌人用风车手里剑解决。进入僧院礼拜堂，这里会遇到一种漂浮在半空的骸骨型敌人，要当心它的魔法，看到自己脚下出现魔法阵就得赶紧离开该范围。进入东侧的资料室全灭完敌人后，分别在1F和2F调查书柜获得魔神史和神圣皇帝几本书，接着在2F的展览室回收石版のかけら（右）、爆破手里剑、黄金のスカラベ等道具。从地图的D点使用飞鸟返上到3F，用刚才获得的爆破手里剑破坏有裂痕的墙壁继续前进，来到司祭の部屋后在金库输入密码获得永劫の书，密码可在桌上的日记中获得，依次是左转到2、右转到7、右转到1、左转到2。将永劫の书放在礼拜堂E点的祭坛上，就能开启通往地下墓地的门。另外这时再次进入资料室的话会有一场歼灭战，获胜能获得鬼神珠，推荐从3F的中央跳下去直接返回1F，出门存了档后再来挑战。



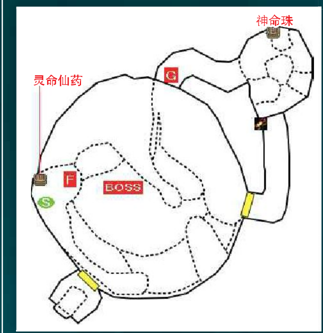
进入地下墓地的死の回廊后，先用爆破手里剑破坏有裂痕的墙，接着会有巨石从后方接近，要在被巨石碾压到之前赶到F点，被压到的话就要重新来过，注意途中有不少陷阱会减慢速度，这里按顺序讲一下对应方法：1.刺针，从左侧壁走；2.刺针，从左侧壁走+跳跃；3.刺针，从右侧通过；4.刺针，从右侧通过；5.倒下的柱子，从左侧通过；6.倒下的柱子，从右侧通过；7.倒下的柱子，从左侧通过；8.刺针，从左侧壁走+跳跃；9.刺针，从右侧通过；10.刺针，从左侧壁走；11.刺针，从左侧壁走。

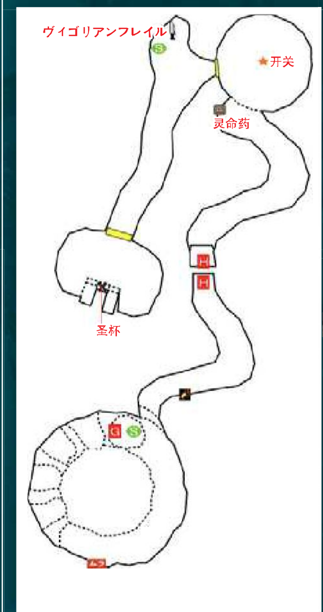
来到地下墓地的上层后，通过平台间的跳跃往下移动，途中的敌人以飞行系的居多，虽然攻击力不高，但是数量多起来还是挺麻烦的，特别是在东北侧的小房间里，要边用风车手里剑开路边前进。来到地下墓地的下层后，在圆形的房间内用跳跃△攻击中间的按钮启动升降台，到达存档点附近可获得新武器ヴァゴリアンフレイル，接着在尽头的房间与飞行系敌人战斗，之后木乃伊会复活，木乃伊的攻击力很高，不过速度很慢，用蓄力攻击等它们靠近再打是不错的方法，不过之前最好先解决用弓的木乃伊，全灭木乃伊后调查台座入手圣杯。

接下来需要回到上层，返回时注意升降台会在中途停止一次，需要再次按下按钮。来到下层的南侧后先在商店将武器ヴァゴリアンフレイル升一下级，能在接下来的BOSS战中发挥不小作用，接着用爆破手里剑消灭平台上的3个弓箭木乃伊继续前进，最后把圣杯安放的上层的祭坛后进入BOSS战。



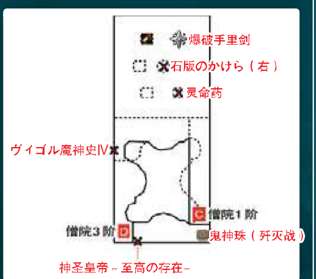












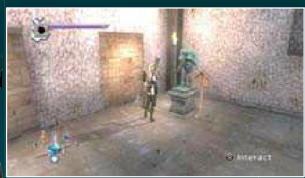
BOSS战 化石龙

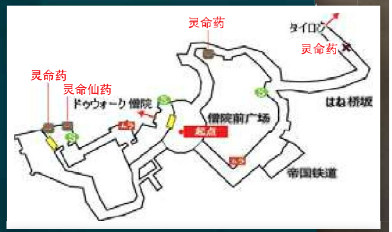
BOSS的弱点是四只脚，平时它只会用飞行道具进行攻击，躲开后就用前跳△接近，落地后接一套□□△。当它背对我们的时候会用扫尾攻击，这招可以跳起来回避，但要注意会连扫两次。当它正对自己时则是撕咬，横向回避即可。

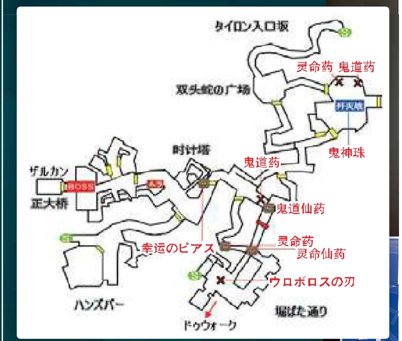
Chapter8

アルマ重鬼卿

关卡开始后可以先回僧院别馆拿两个回复药，接着往僧院前广场北边的道路前进，一路来到はね桥坂尽头调查开关放下吊桥，进入タイロン。在はね桥广场需要对付3只魔神ガルラ，将它们分隔开来后，用蕾切尔的□□□□攻击能有效地造成伤害，战斗胜利获得ウロボロスの刃。接着要往时计塔前进，推荐走蓝色标志的门，这里可以取得一个灵命仙药，用蕾切尔的武器破坏了有裂缝的墙壁后还有一个鬼道仙药，接着从灵命仙药的宝箱后面的缺口跳下去，继续往北前进，出门后往西就是时计塔了，时计塔上有一个蕾切尔的装备，务必要取得。如果不忙着过关的话，去时计塔前可以先去地图东北面的区域完成歼灭战，获胜可以得到一个鬼神珠，不过难度很高，回复药一定要备足。最后在正大桥对付完6个地蜘蛛忍者后就是BOSS战了。







BOSS战 ガモフ

BOSS远距离时主要使用手枪进行射击，我们要边防御边用里风拉近距离，当近身时他就会用小刀或体术进行近距离攻击，用里风回避了后就是反击的机会了，但要注意他近距离攻击的最后一下会破防，所以不要都挡下来，否则是不够时间反击的。

Chapter9

秘密の地下

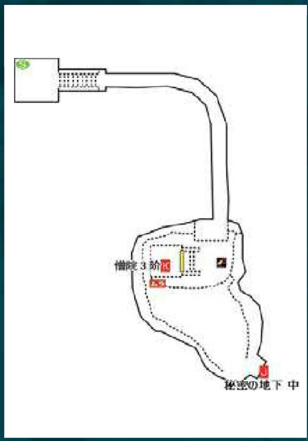
由于第七章BOSS的骸骨坠落时打通了新的路，关卡开始后先返回地下墓地下层，然后直接从中间往下跳就能继续前进，但建议先去之前取得圣杯的那个房间，那里有一场歼灭战，获胜可获得一个九字神珠。

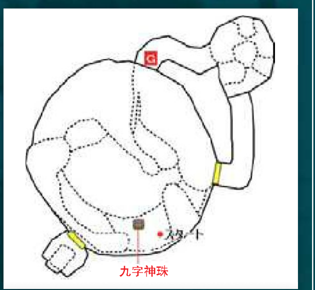
来到秘密の地下・上后，穿过第一个存档点就会发生敌人破坏吊桥的剧情。接着先进入南侧蓝色的门，里面浮游的鬼火可以用风车手里剑消灭，弓箭木乃伊则用弓箭解决，箭不够时可调查一旁的尸体补充，消灭敌人后用弓箭射击尸体旁边墙壁上的开关，就能发现隐藏的道路，之后躲过铁球过到对面启动开关，另外回程时记得回收下层的黄金甲虫和回复道具。从蓝门出来后再往北进入红色的门，这里就相对简单很多了，直接用水上飘过到对岸后消灭木乃伊并启动开关，同样水下也有黄金甲虫和回复道具。把两个开关都开启后就可以进入东侧的门进行中BOSS战，中BOSS是第六章的BOSS，按照之前的打法攻略即可，这里就不赘述了。消灭中BOSS后出门会发现墙壁突出了一块，借助突出造成间隙使用飞鸟返就可回到上层，入手魄封珠后进入I点来到秘密の地下・中。

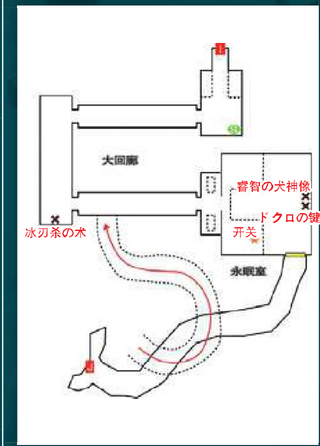
秘密の地下 中的难点在于永眠室的机关，只要一接近中间的棺材平台就会升起来，这里得先踩下楼梯右边五角星处的开

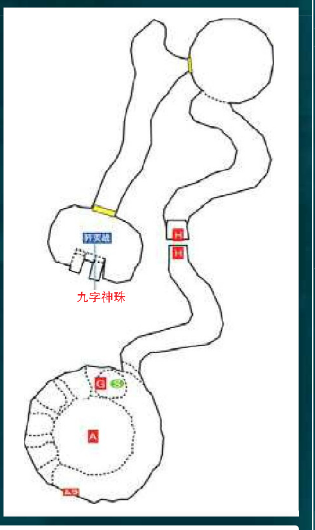
TION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

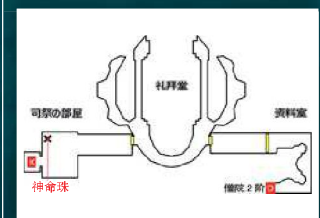
关，然后从楼梯左边的平台开始壁走，经过棺材左边的平台到达棺材所在的平台，这样可从棺材中获得睿智の犬神像和ドクロの键。用ドクロの键打开旁边的门继续前进，这时会被大水直接冲到秘密の地下・下，从K处乘电梯可回到僧院的3F，另外这里水中有一个黄金甲虫，如果之前的黄金甲虫都有回收，那到这里就已经收集到20个了，可以从商店处获得一把武器，还有顺便把龙剑升到Lv3，在后面的BOSS战能派上用场。到达司祭の部屋调查桌面的日记可获得新的密码，用密码打开金库获得神命珠，密码是右转到1、左转到4、右转到1、左转到0。之后出门跳下1F进行BOSS战。

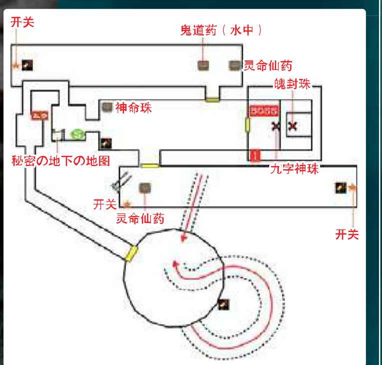






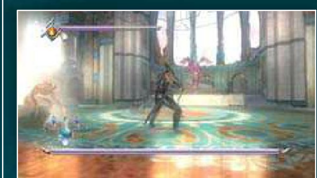






BOSS战 アルマ重鬼卿

推荐使用Lv3的龙剑迎战，飞燕命中后BOSS就会晕眩，然后接一套□△□□□△是比较有效率的打法。打完后要马上远离，因为近身时BOSS有很大几率出投技，这招是不能防御的。远距离时它会使用魔法弹和投掷石柱，只要横向跳跃落地后再里风就能躲开。忍术火炎龙对BOSS也有效果，在BOSS使用突进时使用会比较容易命中，中了也能使其晕眩。



Chapter10

タイロン严戒

开始先分别前往僧院礼拜堂和别馆入手蕾切尔掉落的武器以及神命珠，接着往タイロン的军事ゲート方向前进。这关的杂兵以新的重装步兵为主，近距离攻击有时会被弹返，推荐用飞燕来打，有时一招就可以秒杀，如果还没死就再补一次。除了重装步兵外，在前进过程中还会遇到直升机，这时得往两边回避来躲开它投掷的炸弹。

到达时计塔前的区域后，可以先往西移动去正大桥的区域，用蕾切尔的武器破坏有裂缝的墙壁后可入手里面的神命珠与灵命药，注意神命珠需要从入口右侧的墙壁连续壁走上到较矮的高台，再从较矮的高台壁走去到较高的高台后才能发现。

在进入军事ゲート区域有一扇骷髅图案的门，可用之前获得的ドクロの键打开，里面有商店、回复药以及黄金甲虫，其中一个黄金甲虫在较高的位置（可参考下图），需要用飞鸟返来到3F后，再朝着正面的墙壁壁走获得。

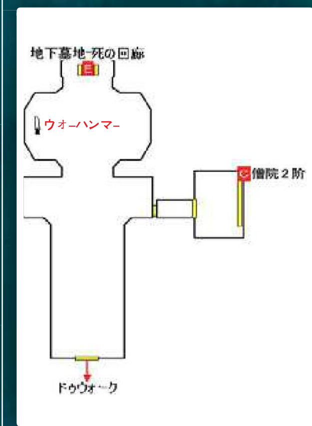


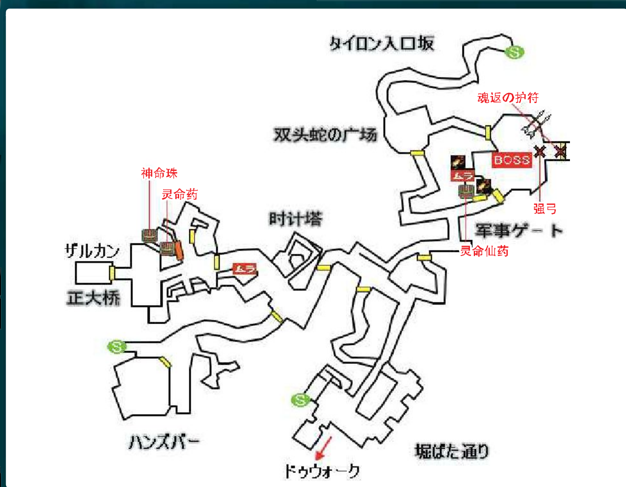
进入军事ゲート区域后先需要进行一场杂兵战，高处的机枪兵建议用爆破手里剑或弓箭收拾，而高楼处的火箭筒兵则要用弓箭的主视点射击解决，胜利后获得强弓，接着进入BOSS战。

BOSS战 オルタネーター

这个BOSS和第三章的有点类似，区别在于多了一招突进以及场地会有来自上空的轰炸，推荐使用严龙・伐虎来攻略，同样是先接近它后引他出招，回避后反击，连招可以用△△△△。但要注意他新增的突进技，这招不能防御并且发动时有追向效果，如果在它出手前就用里风回避了，就有很大几率中招，特别是中距离时要时刻提防。







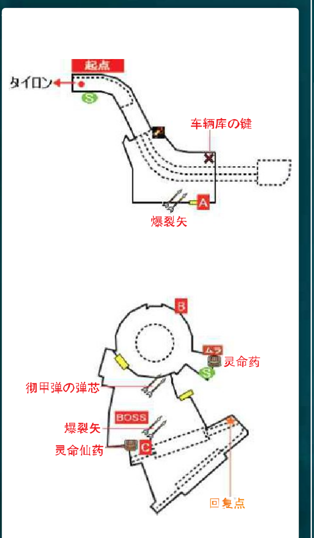
Chapter11

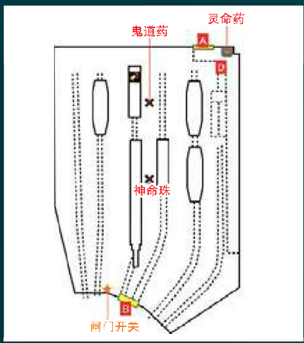
军供给基地

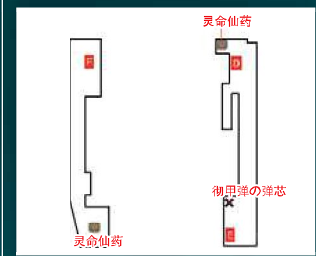
关卡开始后先回到之前有骷髅图案的门内，用飞鸟返上到3F进入内部，在可以看到军事ゲ－ト区域的窗户使用弓箭的主视角射击，射中大门上方玻璃窗内的开关会出现一个有魂返の护符的宝箱。

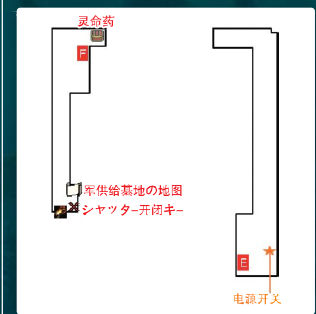
接下来进入军事大门，一路深入到敌基地，在车辆库门前有两个高台的机枪兵，用弓箭消灭后可获得车辆库の键，用来进入一旁的车辆库，另外从门旁边的箱子内还可以获得爆裂矢。进到车辆库1F可以先回收道具，其中黄金甲虫需要对其所在集装箱使用垂直壁走，当到达最高时使用龙剑的△上到顶端才能发现。来到2F时会出现小型直升机敌人，使用刚才获得的爆裂矢对付即可，不够的话南边的箱子还有彻甲弹の弹芯。消灭完杂兵先到3F的五角星处启动吊臂，回到2F利用吊臂跳过平台来到车辆库的西侧楼梯，上到3F的控制室可获得地图和シャッタ－开闭キ－，另外在控制室的屋顶上还有一个黄金甲虫，最后在1F的五角星位置使用シャッタ－开闭キ－进入B点的区域。

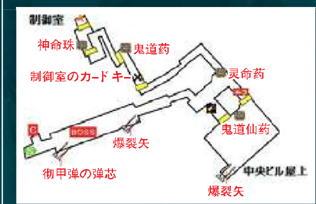
从B点出来后先需要消灭杂兵解除门锁，然后可去存档点和商店整备一下，为下个区域的BOSS战做准备。BOSS战后从C点上到高架桥，消灭完杂兵马上就会进入第二场BOSS战。











BOSS战 战车

这场战斗要依次对付两辆坦克，由于无法近身攻击，只能使用彻甲弹の弹芯进行射击战，两种弓箭在场地两边的箱子都可得到补充。战斗中只要全程边跳边射击就可以了，这样即使不用主视角射击也能命中。如果坦克的炮管对着自己就表示它要发射主炮，这时得准备往横向回避，来不及的话就赶快使用忍术，利用忍术发动的无敌时间来躲，因为BOSS战后可在地图五角星位置找到一个回复点，所以忍术可以放开手用。

BOSS战 战斗直升机

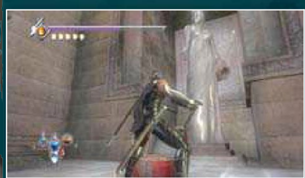
同样也是使用彻甲弹の弹芯来对付，不过平时直升机飞得很远，只有等它靠近时才有攻击的机会。直升机在接近时一般会使用机枪或导弹，机枪可以防御，防完后还有时间反击，导弹一般有多发，只能看准导弹的方向使用里风+跳跃横向回避。另外有时BOSS会从桥底穿过，接着从桥的另一侧升上来，这时是大好的输出机会，抓紧的话可以打掉接近三分之一的HP，千万不可错过。

BOSS战后继续前进，在建筑物的凹处使用飞鸟返来到中央ビル屋上，这里需要用爆裂矢破坏对面电波发射台的9个白色天线，不过之前还有杂兵战，建议至少留一个活口，理由在于全灭屋顶的杂兵后发射台上就会出现火箭炮兵，顶着机枪强行射击比在火箭炮的沐浴下射击要轻松不少。破坏了电波发射台后往北前进，来到制御室会发现门上了锁，这时折返到有鬼道药宝箱的通道，消灭杂兵入手制御室のカ－ドキ－，最后用钥匙卡进入制御室启动开关后过关。

Chapter12

地下水路

进了第一道门后会发现无路可走，这时先在附近转悠一会，接着会有敌人从下水道口冲出来，消灭后从下水道口进入地下水路。在地下水路先往中层的C点前进，途中记得入手地图，从C点到达古代阶层后，往北乘电梯进入小房间入手魄封珠，接着出去再进来的话有一场歼灭战，胜利可获得魂返の护符。接下来去D点的天秤の间，在左侧惟一有墙壁的地方使用悬挂，入手虫の键。原路返回中层，途中C处的高台需要从左边的墙壁开始往右使用连续壁走+跳跃才能上去，在中层北边的门使用虫の键进入，再往南进入中BOSS战的房间。



中BOSS战 サンダ－ボルトワ－ム

中BOSS是一只放电的沙虫，推荐使用大刀ダビラヒロ来打，之前最好升一下级。它主要有吐电、横扫、撕咬几招，其中吐电很好躲，吐电前它会停在空中瞄准，看准电球过来使用里风回避即可；能反击的是后面两招，横扫前它会弯曲身子的预备动作，使用里风回避后就接一套□□□□□；而撕咬则会先缩回洞里，只要不站在其正面就不会有事。另外它所在的水里是有电的，要避免进入水中。

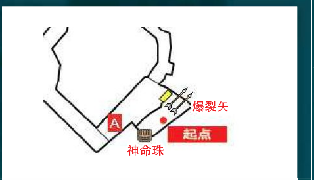
打倒中BOSS后可获得忍法百雷槌の术，另外BOSS所在的洞口上面还有一个黄金甲虫，得从房间左边的墙壁开始往右使用连续壁走+跳跃到达顶端获得。从BOSS后面的通道可到达天秤の间的上层，搜刮完包括流水の赤石在内的道具后直接跳到下层，接着去古代阶层的G点处使用连续飞鸟返来到地下水路的上层，并进入最里面的台座安放流水の赤石。下面要去古代阶层的H点进入地下水脉，不过之前得先去中层最南面的房间里入手水灵の像，使用水灵の像才能打开通往H点的门，另外调查门附近的尸体还可获得小太郎の手帖。

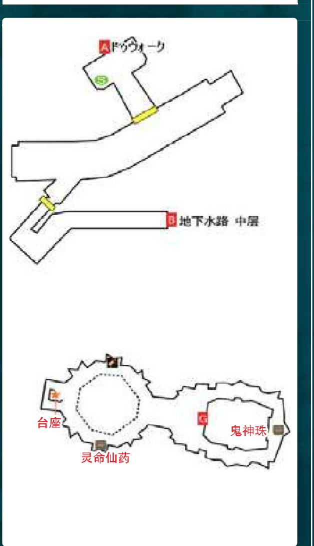
进入地下水脉的下层后先往东进行中BOSS战，BOSS是之前的沙虫×2，两只的攻击频率更高，但打法基本上是一样的。胜利后记得回收BOSS所在洞口的道具，接着往北从I点进入地下水脉的上层，在尽头入手流水の青石后返回，从下层西边的通路回到地下水路，途中有裂缝的墙壁要用大刀ダビラヒロ或蕾切尔的武器破坏。

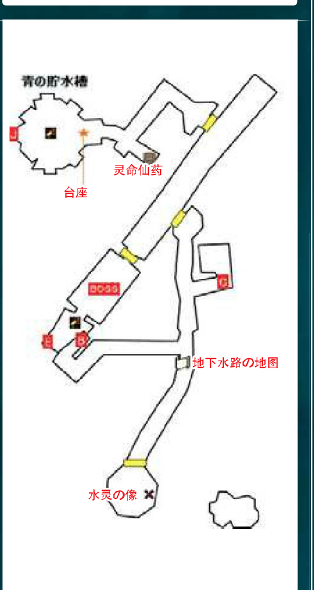
回到地下水路后，首先要把流水の青石安放在中层西北侧房间内的台座上，接着从房间跳下去来到天秤の间。进入天秤の间西侧的门后有一场歼灭战，获胜可获得九字神珠，另外从拐角处第一根和第二根柱子之间使用飞鸟返来到顶端能发现一个黄金甲虫，最后用飞鸟返来到五角星处的最高点使用△启动开关打开通

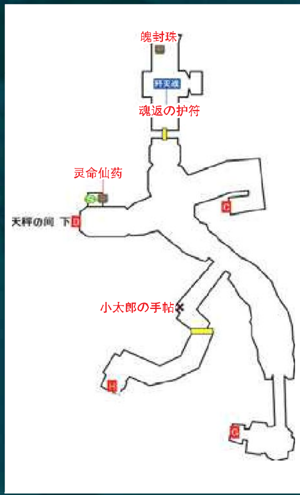
往地下神殿的门。

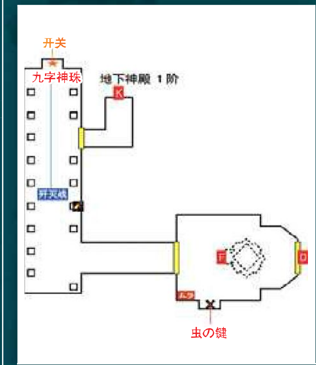
在地下神殿入口处的小房间内的房梁上有一个神命珠，需要对着N点的墙壁使用垂直壁走，到达最高后使用飞鸟返上到2F才能发现。接着去L点所在的房间，从右侧的墙壁开始往左使用连续壁走+跳跃到达2F，出门后用弓箭射击对面平台墙壁上开关，这样会掉下一堵墙，可用壁走过到对面。从M点上到3F后，借助西侧木条摆荡到南面的平台获得强者の证，最后把强者の证安放在1F中间的纹章处进入BOSS战。



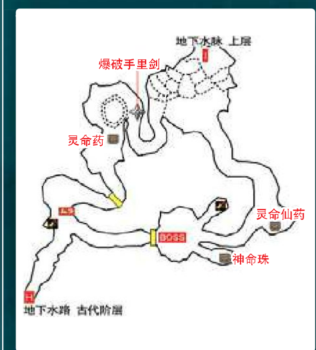


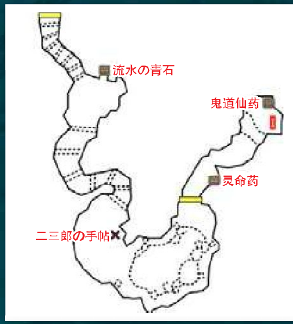


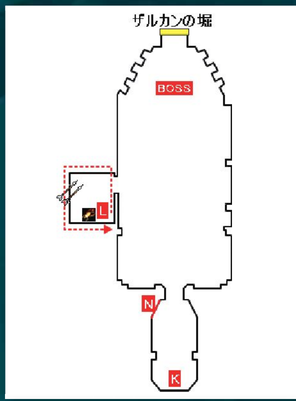


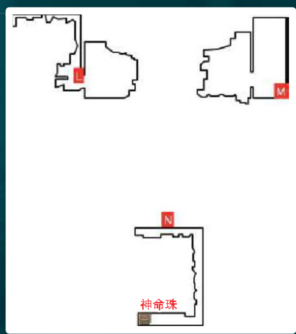


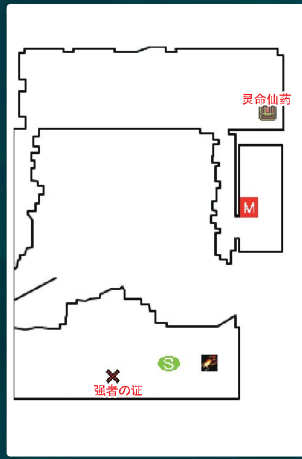






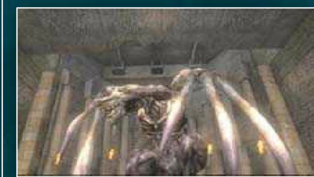






BOSS战　魔神パズ・ズー

BOSS的攻击方式以激光为主，分为横向和竖向两种，往相应的反方向回避即可，近距离时则还有拍打翅膀，需要远离回避。它的弱点在头部，不过位置很高，建议先使用严龙・伐虎的飞燕对任意部位进行攻击，当累积够一定攻击次数后，BOSS就会陷入晕眩状态，这时就可用摇杆一圈+△攻击头部了，抓紧的话大约让BOSS晕眩个3次左右就可将其解决。



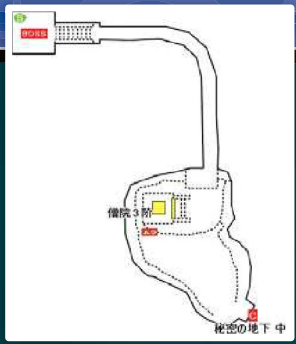
Chapter13

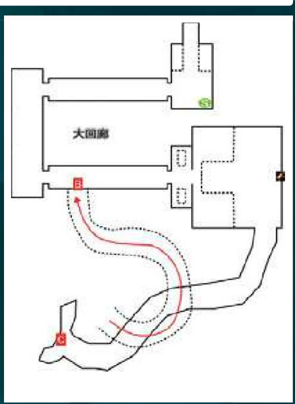
ザルカンへの抜け穴

关卡开始后先取得地图以及水中的黄金甲虫，水中的敌人可暂时不用管，直接从水上避开就行。在穿越管道时要注意不时出现的刺针，在水中受伤除了扣血外，氧气槽也会减少，氧气槽空了后就会开始减HP。在第一个商店附近的尸体处可获得水中铳，有了它水中的敌人就好对付很多了。接着往地图最南边的区域前进，这里有一艘沉船，先上到船上转动把手，然后从沉船底部进入内部，这里可以获得酸素ボンベ，这样在水中活动就不会受到氧气的限制了，接着进入船的2F获得トリトンの键与黄金甲虫。回到上一个区域后先回收水中的两个宝箱，再上岸用トリトンの键进入中间的区域，最后全灭敌人进入A点的裂缝。

裂缝的另一头是以前的来过的秘密の地下，不过现在已经全部被水浸没，根据画面的提示一直前进，直到来到B点后右转，在永眠室的天花板上可以找到一个黄金甲虫，接着往南进入C点。来到秘密の地下 下后，可以先搭电梯去僧院的3F，用日记获得的密码打开金库可获得一个魄封珠，密码是左转到1、左转到2、右转到2、左转到3，接着回到秘密の地下，往最北面的房间前进准备BOSS战。







BOSS战 ドーク重鬼卿

BOSS是之前第二章最后遇到的那个，这次他的招式也没太大的变化，基本打法是在周围游走引他出招，用里风回避后再反击。它的几个招式里，波动斩需要跳起来回避；飞刀和连续斩击用里风回避后都可反击，不过由于破绽较小，对位置有一定要求，推荐用大刀ダビラヒロ的△攻击；突进的居合斩是它所有招式里空隙最大的，回避后基本够时间打一套连技。

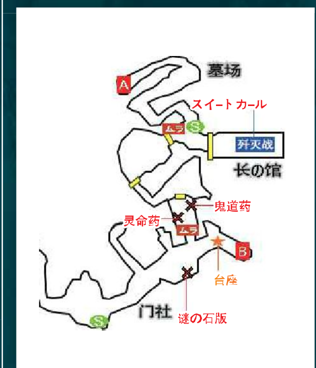
Chapter14

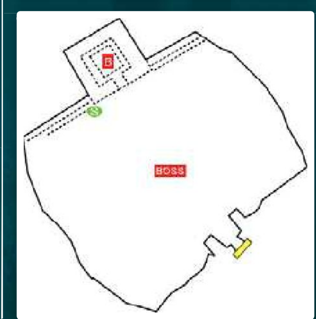
双儿の古代神

这关是蕾切尔的关卡，第一个房间内有两个宝箱，其中有神速のピアス的那个需要对着墙壁斜跳、反弹跳、快速○→△上到较矮的高台后，再用同样的方法上到较高的高台获得。回收完第二个房间的宝箱后，再调查圆阵传送到隼の里。

隼の里的长の馆有歼灭战，获胜可获得蕾切尔的发型。接着往门社方向前进，打破祠堂有裂缝的石块获得谜の石版，把石版安放在五角星处的台座上即可激活一旁的传送圆阵。从圆阵出来后是中BOSS战，打败中BOSS继续深入进行BOSS战，不过很难取胜，输掉继续发生剧情即可。









中BOSS战 魔神ディノ

先用○+△把周围的杂兵清除，接着拉开距离等BOSS跳过来，躲开后用跳跃△反击，重复几次很快就能把BOSS击破。

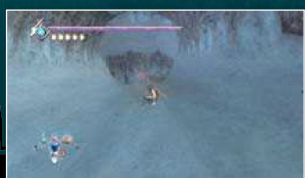
Chapter15

洞窟

一开始的地方没有存档点，建议先搭升降梯回秘密の地下存个挡，以防万一。来到五角星处打开开关后，回到关卡开始的地方有歼灭战，敌人是魔神ガルラ，大刀ダビラヒロ的□□□□□□△对它效果很好，胜利后会出现九字神珠的宝箱，需要用连续壁走+跳跃上到场地的高处获得。这里壁走的起始位置有两个，第一个是从西南面的平台开始顺时针壁走+跳跃，可获得一个灵命仙药；第二个是从东面的平台顺时针壁走+跳跃，先到达场地入口上方获得一个黄金甲虫，然后挪几步下到入口旁边的平台上，从这里逆时针连续壁走+跳跃就可来到高处后获得之前说的九字神珠以及其他道具。回收完道具后往北前进，到达中部还有一场歼灭战，获胜的奖励也是九字神珠，完成后继续边回收道具边往北赶路，注意存档点附近的神命珠和黄金甲虫是隐藏在人面巨石下的，需要用大刀ダビラヒロ破坏才能发现。

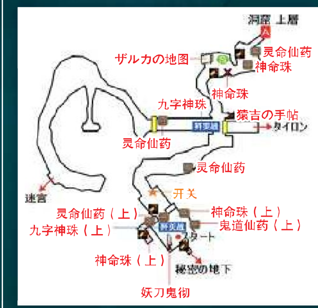
从A点来到洞窟后一路前进，在中层第一个存档点的地方直接往下跳，用大刀ダビラヒロ破坏冰壁和圆形的冰面一直来到D点的房间入手ヴィゴルの盾，接着原路返回用ヴィゴルの盾打开存档点旁边的门进入溶岩洞窟。

溶岩洞窟里在岩浆中的敌人可以用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击击倒，地图中间有瓦斯喷出的熔岩地带（红色区域）要用到悬挂移动，从悬挂点下来后先走岔路来到中央区域的东侧，用跳跃△按下开关使平台出现，借助平台和摆荡过到对岸。接着从商店旁边的小路一直来到J点，利用跷跷板的原理来到G点的上层，在五角星处调查熔炉倒出熔岩，接着回到拿ヴィゴルの盾的地方入手ヴィゴルの齿车，因为熔岩的热量使原来的冰柱融化，这时可以进入隔壁有存档点的房间打破冰面下到下层开始中BOSS战。

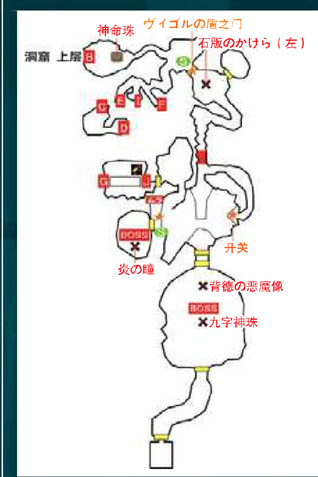


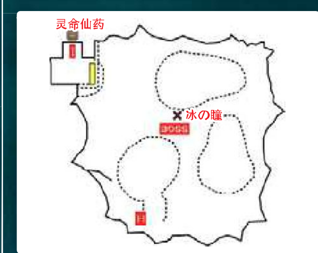
中BOSS战 魔神ヨトゥンフラウ

中BOSS的动作大开大合，基本没有反击不了的招式，推荐用攻击间隙小的ヴァゴリアンフレイル来打，一有机会就用□□△，看到BOSS准备出招就用里风躲开，接着继续□□△。









用打败中BOSS入手的冰の瞳返回中层，期间使用飞鸟返上升那段的宝箱需要上到最高后，在悬崖边使用悬挂后松手才能到达。接着回到熔岩洞窟里有存档点的地方，用ヴィゴルの齿车打开旁边的门进入第二场中BOSS战，中BOSS是之前电沙虫的火属性版，招式基本相同，按老方法对付即可，获胜后获得炎の瞳。出来后用冰の瞳和炎の瞳打开最南侧的门入手背德の悪魔像并开始BOSS战。

BOSS战　溶岩龙スマウガン

战斗开始先用跳△按下地面的开关来到上层的左端或右端，保持在平台前方的外侧能避免被BOSS最厉害撕咬攻击到，这样威胁就小了很多。除了撕咬外，它还会扇动翅膀发出热浪以及喷火，热浪防御即可，喷火则跳跃回避。攻击的时机是当它把脑袋伸过来时，就用大刀ダビラヒロ的□□□□□△攻击。获胜后以BOSS的尸体作为平台进入对面的门就能过关。

Chapter16

地狱の觉醒

来到第一个存档点有歼灭战，奖励是魄封珠，接着连续壁走+跳跃上到房间的顶端，注意这里把视角调到隼龙的正面会比较容易成功。经过地下水脉和地下水路回到地面上后，可以先去僧院别馆入手神命珠，接着往タイロン方向前进。在はね桥广场会遇到新种类的木乃伊，HP特别多，推荐用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击来打，解决后往双头蛇の广场前进，在广场的台座使用之前关卡中获得的石板可激活传送点，会把隼龙传送回隼の里，另外石板除了激活这里的传送点外，之前第14章蕾切尔在正大桥区域使用的传送点也会被激活，里面是一场歼灭战，获胜的奖励魂返の护符，如果不急于过关的话可以挑战一下。

从隼の里的墓地出来，前进不久就会发生剧情，获得真・龙剑，接下来的流程就和第14章蕾切尔一样了，先到南面的祠堂回收魄封珠，然后从B处的传送点一直深入进行BOSS战。











BOSS战　觉醒アルマ

BOSS有空中和地上两种模式，打法和以前一样，也是先用真・龙剑的飞燕把BOSS打晕后再攻击。BOSS在天上时飞燕的使用时机是它使用单发的魔法弹后，用里风回避掉攻击并拉近距离后就马上起手；地上则是其使用突进的时候。成功把BOSS打晕的话就接一套□□△。

Chapter17

怨灵

打破金字塔有裂缝的地方进入到内部后马上就有强制战斗，敌人会防御一切攻击，推荐用大刀ダビラヒロ的反击技来打，方法是防御敌人攻击的时候按□或△，如果掌握得还不熟的话，推荐防御了招式后就交互连打□和△，这样成功率较高，但要注意能用反击技的一般只有第一下攻击，如果第一下没成功使出反击技，那要赶快用里风回避，否则被第二下破防的话会全中接下来的攻击。全灭敌人后入手并进入ザルカンの迷宫。

来到ザルカンの迷宫后先去东北面的传送点，完成强制战斗获得グリフォンの键，用グリフォンの键打开南面的门继续前进。注意这里会碰一种漂浮在空中的鱼形敌人，它会抓住任何的空隙进行攻击，而且一旦被咬到后就很容易遭到连续攻击，因此推荐用招式空隙较小的ヴァゴリアンフレイル来打，用□□□□它基本无法近身，当然也可借助鬼火の术，这样无需攻击就可安全穿过有鱼的区域。参照地图依次获得雄狮子の键和雌狮子の键后，就可进入中间的圆形区域进行BOSS战了。



BOSS战　怨灵ドーク

BOSS的攻击方式和第13章基本相同，所以打法也一样，不过武器建议换成真・龙剑。先在周围引它出招，用里风回避后反击，小硬直用飞燕，大硬直就用□□△。



Chapter18

核心

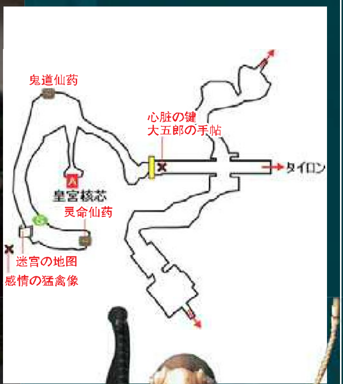
回收了感情の猛禽像后进入ザルカン，先去最东面的门后入手心脏の键和大五郎の手帖，然后用心脏の键进入A点的皇宫核心。在皇宫核心内要依次打倒1F到4F内的敌人并在台座上安放之前关卡中获得的石像，另外在进入4F的门前往宝箱旁边缺口的内侧跳下去可找到最后一个黄金甲虫，凑齐全部黄金甲虫后可在商店获得一把武器。来到5F后直接进入传送点开始中BOSS三连战，前两个BOSS都是之前打过的，并没有变化，所以这里只讲第三个中BOSSマルバス重鬼卿。

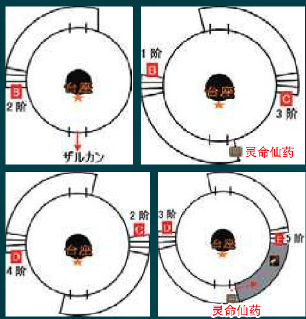


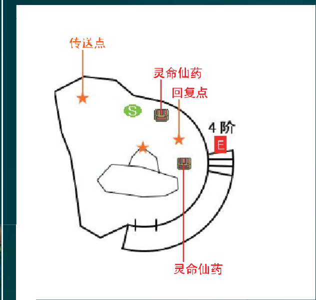
中BOSS战　マルバス重鬼卿

这场战斗的武器推荐使用真・龙剑和爆破手里剑，战斗中保持在场地边缘游走，等候攻击机会。当BOSS使用魔法弹就跳跃回避并用爆破手里剑攻击，突进则用里风避开，如果成功避开它从上往下的突进它还会自己撞到地上晕过去，这时就可接近攻击了，注意不要贪刀，当它从晕眩恢复过来时会使用的投技，成功避开后可以补一个飞燕。另外战斗中BOSS还会召唤小怪，最好在它召唤出来后就马上用百雷槌の术一次性清除，以免被小怪干扰而错过攻击时机。

打败中BOSS入手破坏の邪神像后回到5F，把破坏の邪神像安放在台座上就可开启通往BOSS战区域的大门，不过之前最好先回一次タイロン的商店补充一下道具，特别是要把回复药和飞行道具带满，因为这是最后一次买东西的机会了。









BOSS战　神圣皇帝

BOSS第一形态时隼龙无法自由行动，控制浮台接近BOSS有蓝色亮点的部位后就用真・龙剑的□□△进行攻击，BOSS的招式以激光为主，虽然单调但很强横，推荐用火炎龙の术发动时的无敌时间来躲，顺便还能造成点伤害。第二形态的推荐武器为严龙・伐虎和各种飞行道具，开场后直接用弓的主视角射击，攻击部位是其腹部的下方，BOSS放出骷髅攻击的话就用严龙・伐虎的△△△△或火炎龙の术来应对。

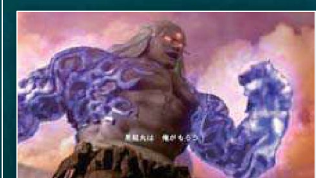
Chapter19 黑龙丸



登上几个平台入手黑龙丸后发生剧情，接着要在1分20秒内赶到蕾切尔所在的位置，否则就会Game Over。剧情后先用壁走过到对面的平台，上到上层用摆荡继续前进，在发现无路可走时则要用悬挂移动，接着再走不久会遇到一道很宽的沟，其实两个平台之间是有一个较矮的平台的，需要调整视角才看得见，来到最后的平台后再跳向蕾切尔就算成功了。

BOSS战　黑使大兄

基本打法是拉开距离等BOSS突进，用里风回避后再用飞燕反击。忍法对BOSS没什么效果，不过用发动时的无敌时间来躲躲BOSS的忍法还是可以的，如果鬼道药还有剩余的话可以利用一下。



文 贞想

白金攻略

本作和PS3版最大的区别就是加入了奖杯系统，不过本作的白金难度不低，要拿到白金奖杯，时间、技术、运气三者缺一不可，对于1代的老玩家，白金或许只是时间问题，但对于没接触过此系列，或者只玩过2代的玩家，那要白金此作就要好好花上一番功夫了，总的来说还是算白金警示游戏吧。对于纯奖杯党，开坑前要三思，要不然游戏有奖杯却无法白金，可比游戏本身没奖杯要痛苦得多吧。

项目	
白金难度	9/10
白金所需时间	100小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
51	42	5	3	1

流程相关型

奖杯	类型	条件
忍びの道までクリア-	铜杯	完成第一关
魔神ハンタ-までクリア-	铜杯	完成第五关
タイロン严戒までクリア-	铜杯	完成第十关
洞窟までクリア-	铜杯	完成第十五关
初めてのクリア-	铜杯	通关一次
ハ-ドをクリア-	铜杯	困难难度通关一次
ス-パ-ハ-ドをクリア-	铜杯	极难难度通关一次
マスタ-ニンジャをクリア-	金杯	超忍难度通关一次

本作共有5种难度，分别是英雄、普通、困难、极难、超忍，一开始前3种难度可以选择，困难通关后出现极难，极难过关后出现超忍，但也有取巧的方法：只要在困难难度第二章末尾的必败BOSS战里胜利，那重新选新游戏就可以直接选择极难模式，同理在极难的第二关击败最后的BOSS就可以直接选择超忍，只要通过超忍难度，那上个难度的奖杯也会全部解锁，这样可以节约大把时间。不过鉴于此战龙剑威力低，且BOSS的黑龙丸上挑斩是一击必杀的招式，所以要打败他还是要花一定的精力的，而且老老实实打过各难度，对于自身的技术水平也是有一定的提高，对各种敌人和BOSS的战法也逐渐熟悉，这样对于挑战最高难度也能够有不少的帮助，同时也为打任务模式积累下坚实的基础，最关键的是逐渐通过个难度，可以解锁一些有用的护甲及特殊服装，对挑战超忍难度有不小的帮助，所以个人还是建议一步一个脚印来玩，循序渐进才是王道。

越高的难度除了敌人的攻防、血量及AI提高外，敌人的种类也会发生变化，在超忍难度，登场的基本全是各兵种的最高级形态，且困难难度开始BOSS战会加入杂兵，下面只简单对超忍难度的关卡难点做下简单介绍。

第一关：本关是超忍难度最难的一关，和X360版不同，此次第一关只有一把龙剑，没有范围广的无想新月棍及对付忍者有特效的双截棍，所以难度上要高一些，不过好在有各种护甲和衣服的弥补，极难模式过关后解锁3代隼龙的衣服，作用是攻防都有提高，在配合上加攻减防的青龙兜，虽然整体防御下降，但攻击大增，对关卡的红忍者可以一个一个段蓄力攻击就解决，紫忍者一套□△△就可以杀死，某种程度上降低了点难度。如

果只为过关，那关卡最难的战斗就是第一场强制战斗，因为房间的空间矮小、敌人多，且红忍者的攻击很高又会投技，就算跳墙斩（飞鸟返后△），也会因为空间矮小的关系很容易被砍到，所以最安全的打法还是上一场景打破罐子出现的结晶按住防御不要吸，留着进入此战斗场景就直接吸结晶干掉一个敌人，然后就可以不停地落地吸结晶放蓄力攻击了，如果没结晶吸，就找准时间跳墙斩。过了此战，路上的小兵都就都可以无视，一直跑到存档点了。在BOSS战前还有一场强制战斗，但因为空间广，敌人数量也不多，反而比上一战简单。

BOSS战除了BOSS外还有杂兵，和BOSS拉开距离后用□△△对付杂兵，杂兵倒地后追加一次△就可以杀死，或者用跳墙斩也是不错的办法，有时还可以打到BOSS。对付BOSS，可以用跳墙斩，很容易且安全，要不就是在BOSS翻滚后用□△，落地后马上按住△并放开，只要打中BOSS可以造成大伤害。

第二关很简单，在第一次遇见骑兵的强制战斗中，场景右边房子拐角处是不会被弓箭射到的，在此处蓄力，看见骑兵出现在视野内就松开，简单安全。BOSS战也很简单，只是BOSS下马后攻击很高，注意别被秒了。

第三关有场歼灭战，过了奖励九字神珠，别错过了，顺便还可以赚点黄结晶。BOSS贴近后用□△△来打，只要注意它的投技就行。

第四关在钟楼可以捡到一个鬼神珠，在商店那拿到火炎龙忍法后，两个忍法轻松解决关底的摩托兵。

第五关是蕾切尔关卡，惟一要注意的就是关底最后资料室的红忍战，用跳墙斩解决一个后，不停落地吸结晶放蓄力攻击就可以，1段蓄力攻击都可以一下杀一个或一片。

第六关关底的三轮摩托车骑手一个忍法很难打死，所以还是要避开摩托车的冲撞后，在其附近落地吸结晶放蓄力攻击、BOSS战的场地很大，打起来很轻松，注意别被口水吐到。

第七关的死者回廊滚石的速度会加快，多用壁走+跳跃赶路，要不肯定来不及，注意别跳到陷井里去。拿到双截镰刀后，装备坚刚腕轮+青龙兜，1次□△△可以解决一个弓箭木乃伊，2次可以解决一个斧头或锤子木乃伊。BOSS战前可以先在商店那升级双截镰刀，同样用双截镰刀的□△△打BOSS，2次可以打断一只腿，8次结束战斗，杂兵则无视。

第八关的BOSS不大好对付，打法肯定还是飞燕击落后用□△□□□或摇杆一圈+△来打，但由于视角的关系，BOSS的攻击不大好躲，且难度越高，飞燕击落BOSS的几率越低，加上还有小兵的干扰，死几次是正常的。另外值得一提的是，本作忍法击落BOSS的几率是提升了，可以在危机时试试忍法，还有BOSS俯冲的时候可以用飞燕蹭血，伤害还不小。

第九关的BOSS需要在防御住其射击后直接跳起来按△，很容易打中BOSS，且伤害很大，小兵也可以用此招解决，如果在墙边，用跳墙斩同样可以对BOSS造成大伤害。

第十关和十一关的敌人全是重装步兵，注意拿枪的是会反击飞燕的，拿火箭筒的可以飞燕解决。这关用爆破手里剑或3级棍子的蓄力攻击破坏掉正大桥广场那有面有裂痕的墙后可获得大刀，但这里有两个噩梦把守，用3级棍子防反打吧。BOSS坦克和飞机用自动瞄准来打，装备忍之足具可以加强弓箭威力，但还是推荐用白虎兜加防御吧。电波塔只要留下一个步兵不杀，塔上是不会有火炮手的，找机会射吧。

第十二关的地下密室可以大刀杀爬虫赚钱，只要不杀完，可以反复进出刷，争取在这里把天衣无缝升出来。大刀假隼龙一定要快速接近他，要不他开始射箭就会导致无法近身，接近后不停用大刀的□□□□来打，注意他的攻击都是破防的。BOSS很简单，在它背后用□△□□□砍，它只会傻傻的原地跳跃，小兵随便杀杀。

第十三关的新敌人鱼人可以爆破箭两下解决。BOSS战先杀掉红忍后，在BOSS附近等他使用吐气、冲击波这类准备时间长的招式时就可以用大刀的蓄力攻击砍，他出居合斩、飞刀、5连斩之类的招式，躲过后都可以大刀的前+△攻击，只是记得要装备神速腕轮。

第十四关没什么难点，最后的强制战对付噩梦用防反解决吧。

第十五关的强制战斗就是3场BOSS战，只是王宫大阶段前的歼灭战最好完成，奖励九字神珠，而且敌人也不强；雪怪BOSS很傻就不说了，火虫BOSS等它们头缩回去就大刀蓄力，有机会就放，头甩过来的话里风避开后大刀□□□□△。BOSS熔岩龙开局后用天衣无缝红血秒杀。

第十六关BOSS第二形态打法同样是飞燕击落后接摇杆一圈+△，但飞燕对她的命中率更低，好在场地大，她的攻击都很好躲，小兵也可以用百雷槌忍法直接解决，如果实在打不到她，可以在她落地后，直接侧面□△△，打完后要马上里风滚开，要不多半要被撞倒或者中投技。

第十七关的BOSS很傻，忍法杀死空鱼后，和BOSS拉开距离，它多半会停一下然后冲过来，此时马上摇杆一圈+△蓄力吸结晶到最大，BOSS来到面前了就放开，一次可以打掉它1/3体力，如果没这种机会，也可以避开它的斩击后用□□□△来打，效果也不错。

第十八关王宫核心四层的强制战斗可以用忍法解决掉，反正钱也没用了，上来前可以买满鬼道药和鬼道仙药，如果钱不够就要利用场景中间的大柱子和敌人绕圈，原则是优先解决黑暗影。近身后躲开它的3连击，然后大刀□□□□△，两次就死，如果有结晶可以放二段蓄力攻击，之后补一刀就搞定。对付大型恐龙魔神就是尽量不要打破它的头，这样它的攻击频率不高，躲过后直接大刀的前+△，4下就死。大型恐龙魔神和噩梦的组合，肯定是和大型恐龙魔神拉开距离，然后大刀防反杀噩梦。最后的BOSS连战，第一个和第八关的差不多，只是对飞燕没那么高回避，且喜欢没事冲来冲去，再加上没杂兵，难度不高；第二个只要近身回避了抓击和腿击都可以用□□□△反击，伤害不错，注意别离她太远，要不她会出激光的，如果她出摆荡，就在版边摇杆一圈+△蓄力，看她下来就放开。第三个BOSS可以在它下面用龙剑□□△，可以打中它并取消它的攻击，除了召唤小兵这招不是百分白取消，其他招式都可以取消，理论上可以屈死它，如果它出了砸地攻击就向后滚然后龙剑□□△，如果它出从上往下的突进攻击，躲开后它会晕很长时间，可以在它侧面用摇杆一圈+△蓄力到一段来打。最后的神圣皇帝第一形态还是装备神速腕轮用摇杆一圈+△蓄力攻击，伤害巨大，且可以避开它的激光，如果来不及蓄力，那就要操作浮台上下移动躲避激光，注意激光只对主角的头部有判定，脚是没有的，所以移动时可以适当调整位置，尽量往下多一些。BOSS第二形态更简单，它放小骷髅就直接鬼火忍法护身，同时摇杆一圈+△蓄力，大骷髅过来后就直接放开，可对重创它，大概3轮搞定。

第十九关的最终BOSS很弱，躲开它的撞击就后反击就可以了。

超忍への道のり 铜杯
全部关卡都是超忍评价

長い超忍への道のり 铜杯
困难难度下全部关卡都是超忍评价

長い長い超忍への道のり 铜杯
超难难度下全部关卡都是超忍评价

ここまでプレイしてくれてありがとう～TeamNINJA一同～ 金杯
超忍难度下全部关卡都是超忍评价

以上4个杯是全部难度全部关卡的超忍评价获得，但厚道的是，难度向下兼容，只要超忍难度全关卡超忍评价获得，那前3个杯是一起解开的。本作的超忍评价相对于2代要麻烦点，不是说敌人杀得多就一定是超忍。影响评价的主要因素就只有得分，至于伤害和道具使用都不算入评价里面，所以取得高分就是关键，具体怎么做可参考以下几点：

1.游戏中每次遭遇敌人，不管是强制战还是非强制战，只要是首次遭遇，那都会在血条下出现计时器，里面有连击、杀敌数、时间等项目，只要在限定时间内使用一次1段蓄力攻击命中敌人奖励2000分，2段蓄力奖励5000分，超过限定时间超杀不加分。限定时间内全灭敌人固定10000分，杀掉所有敌人，根据敌人数量给出杀敌分，一般首次遭遇都最少1000分一个。如果首次遭遇敌人后离开场景没有马上杀掉，则计时消失，杀敌就只算入过关杀敌总数，没额外加成，同时用超杀也没加分。但有很少一部分场景同一波敌人会算两次计时，所以别错过。

2.过关后得项目分别是时间、杀敌数、黄结晶数、忍法四项，只要

时间和杀敌数达到标准，那固定奖励100000分，忍法全满也奖励100000，黄结晶最高只奖励10000分。不过任意一项哪怕离要求只差一点，那分数不是只扣一点，而是最少扣一半，即50000分以下。

了解了算分规则，那在实战中只要注意每个场景的最短路线、每次遇见敌人都要第一时间杀死、杀敌过程中尽量放超杀，这样过关就多半是超忍，但同样也有些特殊关卡，要拿到超忍评价还是需要花一定的功夫。

第一关一开始到记录点的敌人一定要第一时间全杀，尤其是岩仓上层的战斗，注意别掉下岩仓里了，这样分数就不算了，同样只有打完这战才能去存档，不能存档了再回来杀敌，所以无形增加了难度。本关的所有一次性遭遇敌人加BOSS战的8人，一共是75人，过关要求杀敌数量是74人，而且本关肯定要加上过关的附加分才能超忍，所以别放过任何敌人。

第三关的歼灭战放了就肯定是超忍。

第四关因为敌人少，就算全灭计时内的敌人也可能不是超忍，所以应尽量放超杀赚分，过关前记得去拿风车手里剑的地方用全回复标志补满忍法。

蕾切尔的3个关卡只要打过每关的歼灭战就肯定是超忍，而且她关卡的歼灭战都简单。

第七关刚开始杀掉教堂外的一批猫人后，出门来到僧院外广场还有3个猫女可以杀，教堂内大厅的死神+猫人+红忍的杂兵战是可以打两次的，拿到永劫的书后还可以杀一次，但由于本战难度不低，所以还是只打一次吧。杀掉假隼龙后炸开墙壁的走廊内会遇见死神和猫人，这战场地小，难度高，可以跳过。进入地下后所有的战斗都要打完，且杀丧尸要多用超杀，那过关才能拿超忍，如果技术过硬，那两次战斗不放过，自然肯定是超忍。

第八关全杀敌人后在BOSS战前还要进资料室触发歼灭战，因为此战难度很高，只要杀死10个左右敌人就可以离开了，这样过关才可能是超忍。

第十关开始，要返回教堂地下祭祀之间完成木乃伊的歼灭战，这样过关才能拿超忍，同时别忘了拿大刀那的两个噩梦。

第十一关敌人少，一定要保证全灭敌人且多用超杀才能超忍，同时时间不能太慢。

第十二关的地下密室爬虫歼灭战别忙打，只要完成地下神殿前有很多柱子的房间的歼灭战那过关肯定是超忍，爬虫歼灭战留给十三关来打，这样十三关超忍就可以保证了。

第十五关只要全灭王宫大回廊前的歼灭战，洞窟里面的敌人可不全灭都可以保证拿到超忍。

十六关超忍不好拿，一开始第一个记录点处就有一处飞虫歼灭战，用天衣无缝打比较效率，同时也可以赚很多超杀分。注意如果在此处记录了，读取记录此战虽然可以打，但却不算首次遭遇，所以是不计时的，也就没有奖励分，这关就肯定无法超忍了，故请保留一个上关的记录，以防止不测。在回去的路上，地下水道的所有杂兵都不算分，可以不打，但为了杀敌数还是要去一下地下密室，再杀几十只虫。从下水道上来后，所有战点都刷新了，别放过，尤其是正大桥广场的假隼龙，以及杀了假隼龙后的3个砸兵。以上都完成后，杀掉BOSS才能拿到超忍，要不肯定是头领。

最后两关只要全灭敌人就肯定是超忍。

累计型

龙剑を极めた 铜杯
使用龙剑杀敌1000个

大刀ダビラヒロを极めた 铜杯
使用大刀杀敌1000个

ヴィゴリアンフレイルを极めた 铜杯
使用双截镰刀杀敌1000个

ウォ-ハンマ-を极めた 铜杯
使用战锤杀敌1000个

妖刀鬼彻を极めた 铜杯
使用妖刀杀敌1000个

严龙·伐虎を极めた 铜杯
使用严龙・伐虎杀敌1000个

无想新月棍を极めた 铜杯
使用无想新月棍杀敌1000个

木刀/天衣无缝を极めた 铜杯
使用木刀或天衣无缝杀敌1000个

レイチェルを极めた 铜杯
蕾切尔杀敌500个

飞び道具を极めた 铜杯
使用飞行道具杀敌100个

绝技百烈を极めた 铜杯
使用最高蓄力攻击杀敌100次

百胴落としの业を极めた 铜杯
使用百胴落杀敌100次

百首投げを极めた 铜杯
使用百首投杀敌100次

鬼火の术を极めた 铜杯
成功使用鬼火忍法100次

火炎龙の术を极めた 铜杯
成功使用火炎龙忍法100次

冰刃杀の术を极めた 铜杯
成功使用冰刃杀忍法100次

百雷槌の术を极めた 铜杯
成功使用百雷槌忍法100次

ソ-サリ-を极めた 铜杯
成功使用蕾切尔的ソ—サリ—（△+○）100次

ヒーローはやめられない 铜杯
成功发动英雄模式100次

以上奖杯全是数量累计型，比较厚道的是只要杀死了敌人就算数，不管是否GAME OVER，不分故事模式和任务模式，所以此类奖杯也花不了多少时间，再加上本作至少剧情要通关3遍半左右，所以龙剑、双截镰刀、大刀、天衣无缝、严龙・伐虎这类主力武器多半已经杀够了，如果不够，在任务模式过程中也可以解开。至于几把冷门武器，如战斧、棍子、妖刀这类，推荐在英雄模式18关开始，也就是前一关BOSS战的场景来刷，这里有41只空鱼，离开场景再进来可以反复刷新，而且英雄模式红血后是自动回避的，鱼攻击不到我们，所以最多一个小时就可以刷满3种武器。



蕾切尔杀500人在流程中肯定够，至于使用她的忍法100次，一般过了任务模式的隐匿任务Phase4就应该能解开了，除非你RP超好，技术超高……

在一遍流程中饭刚落、和蓄力攻击100次的奖杯肯定是可以解开的，首切投个人觉得不是很好出，所以可在英雄模式第7关的僧院前广场那刷那3个反复刷新的褐暗影，只要用100次就好，扔不扔得死敌人都无所谓。

至于全部忍法使用100次，以及英雄模式发动100次的奖杯，都可以在英雄模式的15关解开。在熔岩池那记录一下，此时身上肯定是有2个魄封珠的，因为忍法是要求3级忍法成功发动100次，完成所有背触板操作算一次，所以用珠子升满一个忍法就跳进熔岩中自残发动英雄模式，然后跳上岸来无限放忍法吧，如此解开一个奖杯后就读记录刷另一个忍法的奖杯。至于英雄模式的发动，一定得受伤刚好到红血，跳进熔岩里不动HP是不会减少的，所以这里得反复按跳跃键，没血后旁边有商店。



收集型

ル-キ-スカラベハンタ- 铜杯
入手1只黄金甲虫

ベテランスカラベハンタ- 铜杯
入手30只黄金甲虫

ヘッドスカラベハンタ- 铜杯
入手10只黄金甲虫

カリスマスカラベハンタ- 银杯
入手全部黄金甲虫

挑战型

敌を歼灭せし忍者 铜杯
完成第1次歼灭战

多くの敌を歼灭せし忍者 铜杯
完成6次歼灭战

全ての敌を歼灭せし忍者 银杯
完成全部歼灭战

这类奖杯就3个，只要打过全部12个歼灭战就可以全部解开，而且难度不限，所以自然还是低难度上吧，以下是全部歼灭战位置：

编号	位置
1	第三章飞行船
2	第五章僧院别馆（蕾切尔第一关）
3	第七或者第九章资料室
4	第八章军事基地大门广场（蕾切尔第二关）
5	第九章开始祭祀部屋
6	第十二章开始地下密室
7	第十二章开始列柱通道
8	第十四章隼之里大桥上（蕾切尔第三关）
9	第十五章竞技场
10	第十五章皇宫大门楼梯前
11	第十六章第一个记录点处
12	第十六章正大桥广场

特殊型

见つけてくれてありがとう 铜杯
找到全3个全回复的TeamNINJA标志

备えあれば忧いなし！ 铜杯
持有黄结晶99999

over10000000カルマ 铜杯
得到累计10000000以上的分数

over50000000カルマ 银杯
得到累计50000000以上的分数

三个TeamNINJA标志位置分别在第四章酒吧侧面巷道内取得风车手里剑的地方；第十一章坦克战的场景最角落位置；第十八章皇宫最上层存档点旁。

99999黄结晶是身上携带的上限，升级天衣无缝的过程中自然取得。

2个分数相关的奖杯，第一个全超忍评价过程中自然解开，第二个任务模式攻略过程中自然解开。



任务模式相关型

2つの「道」をクリア- 铜杯
完成“忍びの心得”和“超忍への道标”

6つの「道」をクリア- 铜杯
完成“无双の宴”、“梦幻の怨灵”、“深远なる巢窟”、“射手の极意”

10の「道」をクリア- 铜杯
完成“武术の极意”、“军事坏灭”、“魔兽达の降临”、“魅惑の女神”

14の「道」をクリア- 铜杯
完成“绝体绝命”、“宿命の对决”、“奈落の战场”、“冥界の巨星”

全ての「道」をクリア- 铜杯
完成“隐匿任务”和“ETERNAL LEGEND”

コインゲッタ- 银杯
普通难度完成50个任务

コインコレクタ- 银杯
完成所有任务

コインマスタ- 金杯
超忍难度完成所有任务

任务模式相关的奖杯中，只要将所有任务过一次（难度不限）就可以解开前面7个。至于最后一个奖杯，肯定是白金路上最大的敌人，即使可以选择隐藏服装和护甲，也依然很难，下面就简单说说任务模式的特点，以及对所有任务做个简单的指南，至于能不能过还是要看个人的技术和人品。

本作任务在PS3版本的基础上新增加了5组，分别是忍道的心得、射手の极意、武术の极意、无双の宴、绝体绝命。其他的和PS3版本一样，一共是15组任务+ETERNAL LEGEND，其中第15组隐匿任务的出现条件是打过前面14组。每个任务都有普通、难、极难和超忍四个难度，每个任务的敌人种类、数量是固定的，不会根据难度变化，主角的武器装备、忍法、道具种类和数量也是固定的。

因为奖杯的关系，所以全任务超忍难度才是我们的终极目标，下面就开始攻略吧（注意本攻略隼龙都请选择3代服装，蕾切尔选择红色皮衣）：



▲瑞切尔的新服装，加攻击。

忍びの心得

该组任务很简单，但因为射箭操作不方便，导致第3个破坏电波塔的任务比较麻烦，可以装备白虎兜加防御，而且塔上只有1个小兵，将其解决后就可以从容射雷达了。任务5的BOSS是老熟人了，且场景中还有个珠子可以升级一次武器，随便过吧。

超忍への道标

任务1的场景是会定时喷火的，所以别在火口附近逗留，否则中招还是痛的，敌人都是些忍者，没什么难度。

任务4的BOSS战多了杂兵，不过我们武器也比较厉害，拿到场景中的升级珠升级一次大刀，然后就可以跳墙斩打小兵了，BOSS本身也可以用跳墙斩蹭血，伤害不错，很快就死了。

任务5是蕾切尔任务，很简单，先打死一个，无限落地吸结晶放蓄力攻击就可以了。



无双の宴

本作新增加的任务组，都是杂兵战，虽然数量很多，但我们武器也很多，有了多次流程的经验，过这几个任务都很简单，这里就不赘述了。

梦幻の怨灵

任务1是对付BOSS骨龙，场地中的飞虫是连续出现的，不用费神去杀，对付BOSS可以用双截镰刀的□□△，不过个人觉得此任务在装备青龙兜的情况下用战斧的前△效果不错，且收招快，易于脱离。另外还要注意BOSS的扫尾，如果由左向右扫，可以向左里风回避，由右向左扫就一定要向后跑然后跳跃回避略，其他招式威胁不大。

任务2的BOSS战同样有杂兵，两个个一组，每当BOSS体力下降到一定程度时就会刷新，前两组都是褐暗影，第三组是紫暗影，最后是白暗影。战斗开始杀掉2个杂兵后就可以跑到BOSS正面用战斧蓄力打BOSS的触手了，注意站在正面，BOSS左边的触手攻击基本都打不到我们，但右边的肯定可以打到，所以蓄力时注意BOSS的动作。触手断后先不要吸结晶，原地前△打本体，听见小兵出来的声效后，原地蓄力吸结晶，等小兵一出现在视野就放蓄力攻击杀杂兵，如果还剩一个则跑远点杀，速度快的话BOSS触手现在才重生，跑到面前重复以上动作就可以了。



任务3、4、5都是杂兵战，打法随意。

深渊なる巢窟

任务1对BOSS的主要伤害输出就是它头伸过来的时候用棍子的前△△△△，伤害很可观，配合青龙兜效果更佳，至于场地的弓箭手，杀不杀都无所谓。

任务2战斗一开始有一只猫人是出现在我们面前的，直接饭刚落解决，然后跑几步落地吸结晶，一段蓄力运气好可以秒掉剩下的3只，运气不好至少也可以杀一只，如果没结晶放不了超杀，落地按△放开也能将猫人打至倒地，直接接饭纲落即可。落单的雪怪就好对付多了，不过一定要杀掉猫人后再对付BOSS，要不然干扰太多。

任务3只要多来回两头跑，难度还是不大的，对付大型恐龙魔神就用战斧的前△，原则还是尽量不要打脸。

任务4对付三只沙虫，该任务需要些运气，打法倒是没什么区别，只是剩一个虫时场地会出现杂兵，记得用雷忍术解决。

任务5操作的是蕾切尔，场景中敌人是红龙+大型恐龙魔神+噩梦，远离大型恐龙魔神后用防反对付噩梦7下解决一个，对付大型恐龙魔神用□□△△，至于红龙随意杀吧。超忍难度下大型恐龙魔神的攻击意识还是比较高，能和噩梦单挑的机会不多，所以记得多跑路。



射手の极意

同样是新增加的任务，难度不高，用自动瞄准就好，就算是BOSS也很容易射死。



武术の极意

任务1开始只有木刀，敌人是两个下忍，木刀的□△可以让其倒地，上前△追击解决。干掉后场地中的结晶先不要吸，取得武器双截镰刀后敌人出现，落地吸结晶干掉一个后就可以无限落地吸结晶干掉其他的，如果超杀没打中，可以用镰刀的□△△解决，一下一个。取得武器无想新月棍后的敌人是几个忍者，很好对付，最后拿到大刀后出现3个大型恐龙魔神，用大刀的前△打，4下可以解决一个。

任务2比较麻烦，一开始只有一把木刀，通过杀死关卡中各处敌人可以拿到7个升级宝珠，将木刀升级成天衣无缝，然后对付BOSS。用天衣无缝打这个BOSS还是有点不顺手，主要战法就是和其保持远距离，看到它摆个POSE飘过来后就按△蓄力，等它到面前时就放开，反复几次就死了，但注意一定要它飘过来才按△，按早了它不过来。

任务3的BOSS没帮手，按一般打法对付即可。

任务4一开始是用妖刀对付触手怪BOSS，装备青龙兜后飞燕攻击触手，触手断后攻击本体，接着落地吸结晶蓄力攻击，一轮下来可以砍它一半血。取得黑龙丸后雪怪BOSS出现，用黑龙丸的前△搞定。

任务5的第一个BOSS也和以前一样，挡住它的挥枪攻击后，里风避开投技，然后□△△反击，轻松解决。接下来登场的BOSS也是老战术伺候，它的魔法弹和突进攻击都可以用跳墙斩回避掉。

军事坏灭

任务1的BOSS比用蕾切尔时好打多了，杂兵都是士兵，很容易杀掉，而且拉开距离后BOSS只会开枪，干扰不大。对付BOSS主要是近距离引诱他出小刀连击，躲过最后一击上钩拳后可以马上接一套饭纲落，一下可以打掉他近一半体力。

任务2是对付几个摩托兵，一开始先忍法搞掉一个后，就可以用大刀落地吸结晶放蓄力攻击搞定其他的了。

任务3和任务5分别是隼龙和蕾切尔的歼灭战，用跳墙斩和吸结晶放蓄力攻击来打都很简单。

任务4要面对的是武装直升机，不同于故事模式本战是有小兵干扰的，建议装备白虎兜加防御来打。杂兵要先清理掉，否则自动射击时箭都会射到杂兵身上。躲避导弹如果没小兵干扰，那就等导弹接近后再回避，3颗时用里风+里风，4颗的话就里风+跳跃。攻击BOSS的机会还是在其每次接近我们时，一般飞过的时候都可以射一箭，而如果它从桥底钻过慢慢升起，则可以连续输出。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

魔兽达の降临

任务1的场地很宽，敌人是大型恐龙魔神+猫人，远离大型恐龙魔神后猫人是会追着我们的，杀掉一个就可以在场地中边跑边落地吸结晶放大刀的蓄力攻击了，杀完猫人后大型恐龙魔神也就无压力了。

任务2除了电波塔有杂兵外，自己所在的平台也有杂兵，清理掉杂兵后就找机会射塔吧

任务3的坦克很简单，开始后先去拿彻甲弹，然后向左跑到红宝石门前，大刀杀掉两个小兵，这样BOSS就不会过来只会原地射击，我们在墙的拐角处可以瞄到BOSS的一小个部分，不过也够了，第一人称视角瞄准射吧，射到杂兵出来也别停，等兵跑到面前就放雷忍术，然后接着射。此法由于杂兵干扰射箭有停顿，所以坦克还是有一定的几率会开过来的，不过此时也只剩下半血了，绕圈射爆它吧。



▲在这个位置射击即可。

任务4的BOSS和故事模式一样，但在场的杂兵里有猫人和大型恐龙魔神，所以还是有点麻烦。推荐借助BOSS的激光来对付杂兵，只要把大型恐龙魔神搞定后，其他杂兵可以借助宽广的场地甩开它们，专心对付落单的BOSS吧。

任务5是蕾切尔对雪怪BOSS，开场后先杀掉一个杂兵就可以无限落地吸结晶放蓄力攻击了。

魅惑の女神



任务1对技术和运气都有比较高的要求，BOSS和杂兵互相的掩护很强，建议先躲过BOSS的攻击用跳墙斩杀杂兵，或者爆破手里剑也可以两下炸死一个杂兵，但有一种杂兵血要厚一些，要4下才炸得死。本战我们只能放一次忍法，关键时候雷忍术解围杀死神吧。还有一种比较冒险同时也很考验RP的方法，那就是和BOSS进行贴身战，只要杂兵不放魔法阵就和BOSS死磕，避开BOSS的脚踏攻击后，可以用□□□△反击，接着BOSS有很大机会会再出脚踏攻击，运气好可以无限循环下去，如果杂兵出魔法阵就回避吧。总之本战是比较考验运气的，也是要做好多次挑战的觉悟。

任务2就专心找机会用飞燕攻击BOSS吧，关键时刻也可以尝试忍法击落BOSS，因为流程中和这BOSS交手多次，所以获胜也只是时间问题。如果猫人出现要优先清理，猫人的干扰性可比暗影系杂兵强多。另外BOSS落地后，被△攻击（非蓄力）击中也是会出现硬直的，看到BOSS落地的话可以适当寻找机会。

任务3是在蕾切尔被射杀前搞定所有小兵，一开始可以使用鬼火护身清空鱼，然后双截镰刀的□△△灭弓箭手，同时也可以用爆破手里箭牵制弓箭手，以便快速接近后击杀，场地中的两个大型恐龙魔神暂时无视，火箭炮手出现后，边躲避大型恐龙魔神的攻击边用爆破手里剑杀火箭炮手，杀掉所有远程攻击的敌人，蕾切尔就安全了，慢慢料理大型恐龙魔神吧。

任务4是蕾切尔对第一关的BOSS，战法和隼龙差不多，跳墙斩对杂兵和BOSS都有不错的效果。

任务5也是蕾切尔的任务，敌人全是杂兵，落地吸结晶放蓄力攻击解决吧。

绝体绝命

新增任务的最后一组，难度是新增任务里最高的。任务1和2都是敌我双方一击死，武器是木刀，反正都是一击死，稳扎稳打吧。



任务3和任务5分别是在初始血量以及没有回复道具的情况下躲避BOSS的攻击存活120秒，任务3的BOSS是双节镰刀假隼龙，只要装备月之腕轮和白虎兜绕着场地打滚就可以了。任务5的BOSS接近后的攻击就很好躲，慢慢磨时间即可。



任务4一开始有两个猫人杂兵，不过本战也只有这两个杂兵，搞定后同样是在BOSS面前蓄力攻击打断触手。

宿命の对决

任务1对妖刀假隼龙，战斗开始后把它往楼梯上引，引到可以三角跳的地方后就三角跳，这样BOSS会跟着一起跳，它跳时无法防御，这时就黑龙丸△吧。



□在这里可以使用跳墙斩。

任务2对双截镰刀假隼龙，推荐用真龙剑打，中距离引诱它里风后一一般都可以用饭纲落反击。

任务3对大刀假隼龙，我们同样可以用大刀和他对砍，他肯定砍不过我们。

任务4对龙剑假隼龙，黑龙丸跳墙斩解决。

任务5用蕾切尔对龙剑假隼龙，同样是用跳墙斩即可。

奈落の战场

任务1要同时对付两个BOSS，两个BOSS时飞燕的效果不是很好，所以还是用黑龙丸跳墙斩吧。由于场地小，两个BOSS用俯冲的频率都很高，这就是我们跳墙斩的机会了。搞定一个后剩下的另一个就可以换龙剑用飞燕了，她扔骷髅的话就用跳墙斩来回避吧。



任务2的BOSS和故事模式一样，杂兵也是空鱼，惟一区别就是只能用两次忍法，不过空鱼死后一般都会留下红结晶，所以打法和剧情一样，这里就不多说了。

任务3比较难，一开始场地中就有5个杂兵，分别是各种暗影和猫人，战斗开始边躲避BOSS攻击，边找机会用饭纲落搞定一个杂兵，然后换大刀，边跑边用落地蓄力攻击干掉其余小兵。BOSS落单后老方法对付，只不过BOSS血量少于一定程度时又会刷新杂兵，此时用雷忍术解决即可。最后一次刷新的杂兵是噩梦，BOSS在噩梦的配合下比较棘手，基本很难有机会和噩梦单挑，只有边躲避BOSS攻击边带噩梦兜圈子，找机会用大刀的前△一下一下蹭BOSS的血，记得不要贪多，免得被噩梦的魔法阵打中，只要有耐心，胜利还是属于我们的。



任务4两个BOSS的攻击方式都差不多，只不过左边的会突进，无法防御，但使用率不高。战术是先对付左边的，因为其挥枪后很少用投技，所以躲过挥枪攻击后就可直接用双节镰刀的□△△反击，装备坚刚腕轮和青龙兜的情况下，伤害很可观，干掉一个后另一个也不难了。

任务5是蕾切尔的杂兵战，落地吸结晶放蓄力攻击解决。

冥界の巨星

任务1对用无想新月棍的假隼龙，任务2除了有用天衣无缝假隼龙外还有杂兵，不过两战都可用重武器跳墙斩来打，不算太难。

任务3是同时对用双节镰刀假隼龙和无想新月棍的假隼龙，打法依然是跳墙斩，优先对付双节镰刀假隼龙。



任务4还是先解决杂兵再打BOSS，对付BOSS是躲过其撞击后摇杆一圈+△蓄力，只要和BOSS保持距离，他往往就会自动接近，接着放开蓄力键就可以了。杂兵刷新后还是先打杂兵，只不过最后出现的杂兵是最强的黑暗影，用忍法解决吧。

任务5要同时对付三个BOSS，场地又小，比较考验运气。此战主要还是依靠黑龙丸的跳墙斩，最理想是先砍死**アルマ**，但**マルバス**和**ド－ク**的威胁也依然不小。对付**ド－ク**要主动接近，这样他就只会在墙边和我们死磕，这时用跳墙斩就很容易打到他了，但不管打没打到，落地后都要立即要换地方跳，否则很容易被他打下来，至于天上的**マルバス**只能祈祷他不要乱撞了，所以要过此任务运气是关键，需要敌人配合，祈祷自己RP够好吧。



隐匿任务

任务1是上组任务最后一个的劣化版，没了**アルマ**的干扰难度要低很多，用黑龙丸跳墙斩很快就过了。

任务2就是故事模式的坦克BOSS战，只是加入了重装步兵后难度就上来了，最安全的方法就是装备白虎兜，靠近BOSS绕圈射，近身BOSS只会机枪攻击和乱扔榴弹，威胁最大的主炮攻击很少用，所以安全性要高很多，箭射完去补充的时候比较容易出意外，要快去快回，还有血不多时及时吃药吧。

任务3的BOSS战和故事模式一样，打了那么多次，轻松解决吧。

任务4要使用蕾切尔对付两个BOSS，同样对运气要求很高，战术的核心是先杀白色的那个，但同时要远离蓝色的，攻击的机会还是在其俯冲后马上跳墙斩，如果另一个BOSS不在附近，可以原地再次跳墙斩一次，因为此时她有大几率会使用光柱投技，但跳墙斩的无敌时间可以躲过，且在空中还可以攻击到她，如果她扔骷髅，那就最好用忍法回避，不过如果频繁使用这招的话那就只能等着重来了。搞定白色的，剩下蓝色的就简单了，近距离躲避她的脚踏攻击后用□□△△反击就好。





任务5控制的是蕾切尔，先远离BOSS解决杂兵，攻击BOSS的手段还是靠杂兵的结晶放落地蓄力攻击，有时最后一批杂兵还没刷出来BOSS就挂了。

ETERNAL LEGEND

最后一个任务了，流程比较长，但每个部分结束后有存档点和商店，所以总体来说不算太难。

Phase1

这个部分敌人比较少，没什么特别难的地方，装备青龙兜，很快可以杀掉敌人，只是要注意尽量用蓄力攻击来杀敌以取得较多的黄结晶。流程中取得最后一个黄金甲虫的地方此时是个魂返护符，别错过了。本段BOSS为赤武者+1个弓箭骑兵，大刀蓄力1段超杀即可，没什么难度。此段理想是获得7000以上的黄结晶，这样在商店可以把大刀升级到2段，并购买祝福的腕轮装上，以便更好地刷钱。

Phase2

本段的敌人比较弱，同样是尽量用蓄力攻击杀敌赚钱。本段BOSS是胖子，跳墙斩小兵的同时偶尔也可以打到BOSS，伤害不错，平时在躲避BOSS的投技后用大刀的前△攻击。干掉BOSS后可以记录及补充道具，推荐买几个烟雾弹备用。

Phase3

此阶段开始难度开始逐渐加大，战斗场数也较前增多。

战斗1：敌人是3头红龙。可以用大刀的前△或□□□□△打，红龙基本必出蓝结晶，留着加血。

战斗2：红龙死后马上蓄力，等敌人出现就放开，可以打死好几个敌人，接下来就不停地落地吸结晶放蓄力攻击吧。

战斗3：全是爬虫，纯粹是送钱的，干掉一两个后就不停蓄力杀吧。

战斗4：触手怪BOSS，上一战的黄结晶至少留下一个不吸收，开战后就吸结晶放蓄力攻击干掉1个小兵，然后围着BOSS里风+跳跃，找到机会就吸结晶放蓄力攻击杀小兵，如果没结晶就跳墙斩杀小兵。清理完杂兵后就在BOSS面前大刀蓄力，其触手扫过来就放开，两下就可以打断触手。

战斗5：敌人全是木乃伊，杀掉弓手后就拉开距离二段蓄力攻击赚结晶吧。

战斗6：敌人有弓手、紫暗影和飞虫，同样是先搞定弓手后，不停落地吸结晶放蓄力攻击。没结晶的话也可以丢个烟雾弹然后从容地蓄力，要不了多久就杀完了。

战斗7：雪怪。战斗开始趁BOSS发呆用大刀直接砍死一个小兵，然后吸结晶搞死另外一个，躲开BOSS的攻击后用大刀的前△反击，杂兵出来后有结晶就吸了放蓄力攻击，没结晶就跳墙斩，如此反复。

因为下一段很难，最好用魄封珠把雷忍术升满以备不测，同时大刀也要升满。

Phase4

战斗1：敌人全是魔化士兵以及一个强化木乃伊，3级大刀跳墙斩可以一下砍翻一个士兵，然后绕圈跑，吸结晶干掉剩下的士兵，最后的木乃伊动作慢，慢慢杀吧。

战斗2：敌人是猫女和白暗影，开场就可以用上一场战斗留下的结晶放蓄力攻击，能打到几个算几个，接下来同样是不停地落地吸结晶放蓄力攻击清场，最后留两个结晶不要吸。

战斗3：本战的敌人是黑暗影和白暗影，一开始就用上一场留下的结晶放蓄力攻击，直接干掉两个个白暗影，还可以打中黑暗影，接着就不停地蓄力攻击清场吧，如果黑暗影没死可以用跳墙斩搞死。

战斗4：本战是大型恐龙魔神和爬虫的组合，一开始可以用上场留下的结晶放个超杀，运气好可以死一片爬虫。清理完爬虫后剩下的大型恐龙魔神就老方式解决，如果不慎被围就雷忍术解围吧。

战斗5：此战BOSS带了紫忍，跳墙斩掉紫忍后，吸结晶攻击BOSS吧。

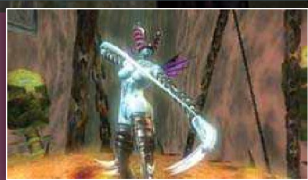
战斗6：BOSS会召唤猫人，可以直接雷忍术解决开始的两只，然后老方法对付BOSS。如果它要召唤小兵，可以直接用龙剑的□△△，被召唤成功的话就找机会逐个解决，搞定后就可以记录了。

Phase5

最后这段很短，就3场战斗。

战斗1：噩梦，用大刀防反解决。

战斗2：BOSS战是有杂兵的，雷忍术灭杂兵，真・龙剑的飞燕攻击BOSS，如果能把她击落，且场地还有结晶的话，接近后摇杆一圈+△蓄力放蓄力攻击。另外它俯冲的时候也可以用飞燕对冲蹭血。



战斗3：这个BOSS同样用真・龙剑对付，接近回避了她的攻击后就可以反击了。



完成最后的任务后，相信大家的奖杯也解得七七八八了，本攻略到此也结束了，最后祝愿喜欢这游戏的朋友都能早日白金吧。

AVG	极限脱出 善人死亡			必须记忆卡
	极限脱出ADV 善人シボウデス			1253MB
	Chunsoft	2012年2月16日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5480日元				无对应周边

路线讲解篇

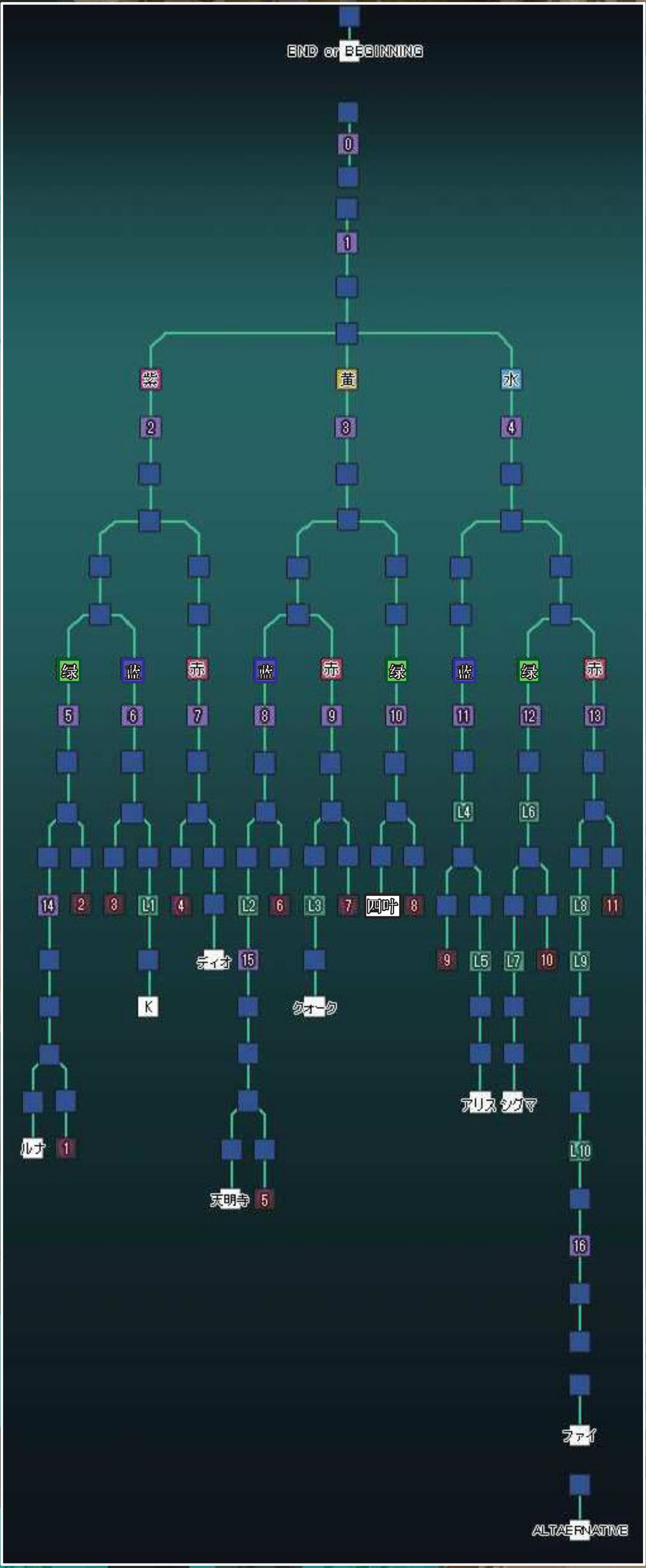


《善人死亡》作为《999》的续作，与前作有着千丝万缕的关系。尽管打越钢太郎对科学的运用一直受到考据流、严格党的质疑，但这并不妨碍本作成为一款佳作，并在自身构筑的世界观下自圆其说。本次攻略除了讲解全路线的进入方法以及16个密室的答案外，还将揭露由剧本作者带来的角色解谜，对原作尚存疑问的玩家可加以参考。

文 胧月 美编 澄香

参照该路线图即可一目了然地把握流程的推进方式，图中的人名表示对应该角色的正常结局，而真结局ALTERNATIVE;END则要在完成END or BEGINNING的正常结局后，让16个密室都在HARD难度下通过，才会在ファイ的正常结局下延伸出现。每个路线中以“L+阿拉伯数字”表示的是剧情锁，需要满足一定条件才能解锁，具体会在每条路线中予以讲解。

路线	对应角色
LUNA;END	ルナ
K;END	K
DIO;END	ディオ
TENMYOUJI;END	天明寺
QUARK;END	クォーク
YOTSUBA;END	四叶
ALICE;END	アリス
SIGMA;END	シグマ
PHI;END	ファイ
END or BEGINNING	–
ALTERNATIVE;END	–



LUNA;END流程一览

エレベーター（密室）

CD前

第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。

ラウンジ（密室）

第一轮AB游戏

选择“协力”。

CD前

第二个CD前选择与ルナ组队进入绿色门。

ゴーレムルーム（密室）

第二轮AB游戏

选择“协力”。

如果选择了“里切り”，进入LUNA;GAME OVER1。

モニタールーム（密室）

所长室

输入ID和密码。提示：ID在SIGMA;END、密码在K;END。

ID=GLT FTM 016

密码=MIL KEV OLI

第三轮AB游戏

选择“协力”，一直阅读到最后达成LUNA;END。

如果选择了“里切り”，进入LUNA;GAME OVER2。

K;END进入方法

エレベーター（密室）

CD前

第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。

ラウンジ（密室）

第一轮AB游戏

选择“协力”。

CD前

第二个CD前选择与K组队进入蓝色门。

娱乐室（密室）

第二轮AB游戏

第二轮AB游戏时选择“里切り”，触

发1号锁，解锁后一直阅读到最后达成K;END。
解锁方法：阅读四叶解说ステログミン部分的剧情。
如果选择“协力”则进入K;GAME OVER。

DIO;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。

ラウンジ（密室）

第一轮AB游戏

选择“里切り”。

食料库（密室）

第二轮AB游戏

选择“里切り”，阅读到最后达成DIO;END。
如果选择“协力”则进入DIO;GAME OVER。

TENMYOUJI;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。

医务室（密室）

第一轮AB游戏

选择“协力”。

CD前

第二个CD前选择与クオ-ク组队或与天明寺组队，分别进入绿色门或蓝色门。

减压室（密室）

第二轮AB游戏

选择“协力”，触发2号锁。
解锁方法：阅读QUARK路线L3锁前的剧情。
如果选择“里切り”则进入TENMYOUJI;GAME OVER1。）

所长室（密室）

第三轮AB游戏

选择“协力”，阅读到最后达成TENMYOUJI;END。
如果选择“里切り”则进入TENMYOUJI;GAME OVER2。

QUARK;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。

医务室（密室）

第一轮AB游戏

选择“协力”。

CD前

第二个CD前选择与ディオ组队进入红色门。

第二轮AB游戏

选择“协力”，触发3号锁，解锁后阅读到最后达成QUARK;END。
解锁办法：看完SIGMA;END。
如果选择“里切り”则进入QUARK;GAME OVER。

YOTSUBA;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。

医务室（密室）

第一轮AB游戏

选择“里切り”。

治疗室（密室）

第二轮AB游戏

选择“协力”，阅读到最后达成YOTSUBA;END。
如果选择“里切り”则进入YOTSUBA;GAME OVER。

ALICE;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。

キャビン（密室）

第一轮AB游戏

选择“协力”。

ビオト-プ（密室）

逃出密室后继续阅读故事，触发4号锁。
解锁办法：阅读QUARK路线L3锁前的剧情。

第二轮AB游戏

选择“里切り”，触发5号锁。解锁后继续阅读，到密码输入界面时输入COMPLETED，达成ALICE;END
解锁办法：看完DIO;END。
如果选择“协力”则进入ALICE;GAME OVER。

SIGMA;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。

キャビン（密室）

第一轮AB游戏

选择“里切り”。

CD前

第二个CD前选择“反对する”，与四叶组队进入绿色门。

资料室（密室）

逃出密室后继续阅读故事，触发6号锁。
解锁办法：看完ALICE;GAME OVER。

第二轮AB游戏

选择“协力”，触发7号锁，解锁后阅读到最后达成SIGMA;END。
解锁办法：看完ALICE;END。
如果选择“里切り”则进入SIGMA;GAME OVER。

PHI;END进入方法

エレベ-タ-（密室）

CD前

第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。

キャビン（密室）

第一轮AB游戏

选择“里切り”。

CD前

第二个CD前选择“赞成する”。

对消灭机关制御室

第二轮AB游戏

选择“协力”，触发8号锁。
解锁办法：看完PHI;GAME OVER。
此时如果选择“里切り”则进入PHI;GAME OVER。

医务室

继续阅读故事，触发9号锁。
解锁办法：看完ALICE;END。

解除爆弹（01～03）

爆弹一共有4枚，目前只能解除01～03，完毕后触发10号锁。
解锁办法：看完LUNA;END

解除爆弹（00）

解除00号爆弹，全爆弹的解除密码如下。（不想直接输入密码的玩家，可以查看自己的流程树状图，所有密码的提示位置均有小标题“爆弹【XX】の解除パス”字样。这里的XX为00～03不等。

爆弹03 BKZ XCN KKR
爆弹02 EQD DYR NTK
爆弹01 BQZ RGJ DXR
爆弹00 LXA QNS GDQ

TIPS
这四个密码其实均有来由，将它们的字母全部向后推移一个，比如B→C，K→L，Z→A，可以拼出各个单词，分别是claydolls、freezsoul、crashikeys、mybrother。

Qの部屋（密室）

逃出密室后输入ID和密码。提示：ID和密码都能在QUARK;END中找到。
ID=KURASHIKI
密码=GRAPEDOLL

TIPS
这里的ID和密码同样有含义，KURASHIKI是仓式茜姓氏的罗马拼音，GRAPEDOLL是幼年淳平送给她的玩偶名。

ABル-ム（过去）

直接输入电梯的逃脱密码，逃出后继续阅读故事，可以发现原先法伊的路线有所延长，跳至此处。

第三轮AB游戏

阅读到最后达成PHI;END。

END or BEGINNING进入方法

达成PHI;END后，从序章前往2029年4月13日。

ALTERNATIVE;END进入方法

达成PHI;END和END or BEGINNING，并在HARD难度下完成全16个密室的解谜，继续阅读PHI;END后可进入。

密室解谜篇

路线图中的紫色方块即为密室所在位置，下文会在每个密室前标注其在路线图里对应的编号。

1 エレベ-タ-

解谜

・先调查墙上的灭火器使用说明图片，然后调查另一侧墙角的灭火器，获得“消火器のピン”。
・用“消火器のピン”打开墙角的箱子，获得“三角～六角”的ソケット。
・调查墙上的人物海报，要求数上面的婴儿和老人的人数，分别为婴儿4人，老人7人。
・将电梯左右印有婴儿和老人图案的按钮分别按下“4”和“7”。
・调查电梯左右铁杠的两侧，分别获得“青”、“赤”、“黄”、“绿”这4种“工具のハンドル”。
・调查电梯门右边的按钮下方，可找到“工具のハンドル”的颜色和“ソケット”的形状所对应的关





系，分别是黄→三角，青→四角，绿→五角，赤→六角，将它们按前文的对应关系组合起来。

・用获得的各“ソケットレンチ”拧开螺丝。

・玩推箱子游戏：右上右下左下左上右下右上右上右。

・获得“緑のメモリ-カ-ド”。

・调查电梯门右边的按钮，按下3获得“赤のメモリ-カ-ド”，按0获得“青のメモリ-カ-ド”。（提示是电子兔的名字“ZERO 3世”，即0和3。）

获得逃脱密码

对屏幕插入“青のメモリ-カ-ド”。

获得隐藏文件密码

对屏幕插入“赤のメモリ-カ-ド”。

金のファイル

金のファイル：ABルーム、ABゲート、バングル：1、AI、Have a nice ○○○：1、量子コンピュータ、A阶の仓库の落书き





2 ラウンジ

道具收集

・从桌上获得“谜の圆盘”、“北半々球”。

・从酒柜上获得“RED”、“YELLOW”、“WHITE”、“GREEN”、“BLUE”5种“リキュ－ル”，以及“SUN”、“MOON”、“ISLAND”、“OCEAN”、“PLANET”5种“酒のボトル”。

・从酒柜右侧的酒瓶后获得“南半々球”。

・从吧台上获得“2本の针”和3个“空のグラス”。



・沙发旁找到“北半々球”。

・沙发左侧的靠枕后找到“天文杂志”。

・铁柜子下面的左右两边拉门各能找到“バ-テンダ-の日记の切れ端”和“南半々球”。

解谜

・对墙上的钟使用“2本の针”，将指针拨到4点50。（提示在天文杂志里。）

・把获得的地球仪碎片组合成“地球の模型”。注意北半球和南半球不能直接组合，必须先通过“谜の圆盘”。

・钟的光照到地球仪上后，注意观察形成的3个单词。



获得逃脱密码

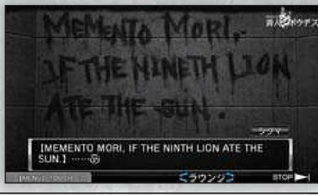
3个单词分别是RED MOON、GREEN SUN和BLUE PLANET。用调酒机做好这3种酒后，从右～左摆放到吧台上。（提示：根据调酒师的日记，母亲、父亲、孩子虽然是从左向右坐，但是站在吧台的另一侧看则刚好相反。

获得隐藏文件密码

把酒倒掉，再重新调出RED PLANET、WHITE ISLAND和BLUE OCEAN3种酒，从右～左摆放到吧台上。（提示：根据日记推测一家三口只有一个人说谎，说谎的是儿子。）

金のファイル

ノナリーゲームとは？、ノナリーゲームのルール、ルールの补足、ソロバン・ペアバン、BP、【9】の扉、皆既月食





3 医务室

道具收集

・桌子上找到“コインのような金属部品”。

・手术台的脸盆后找到“メス”，手术台下找到“古ぼけた键”。

・从药品架上调查白色的瓶子，获得“白い粉の入った药ビン”。

・拉开药品架下方的门，获得“メモリ-カ-ド”、“图の描かれた纸”。



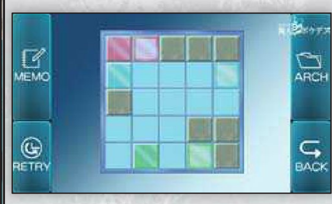
・从最右边一张病床上获得“杭のような金属部品”。

解谜

・用“杭のような金属部品”和“コインのような金属部品”组合成“きれいな键”。

・药品架右边的药品拼图有两处锁，对左边锁孔使用“古ぼけた键”和“きれいな键”。

・通过移动让红、绿、蓝3个方块进入对应的孔，具体为：右上左上右上左下右。（提示：这个谜题无法单独固定一个方块的位置，必须想办法让3个方块都跑到左边，并且平行对应同颜色的孔，然后按→键让它们同时到达指定位置。）



・药品拼图完成后，数出各药品的数目。

・调查药品架中层的右侧，根据拼图的提示输入3个数字，分别是5、6、2。获得“色と数字が描かれたメモ”。

・对手术台上的脸盆使用“白い粉の入った药ビン”，获得“空の药ビン”。

・拧开洗脸池的水龙头，对水使用“空の药ビン”，让瓶子装满水，获得“水の入った药ビン”。

・返回脸盆，使用“水の入った药ビン”后再盆使用“汚れたシ-ツ”，获得“格子柄のシ-ツ”。

・给扫描装置ADAM通电。

获得逃脱密码

・对照FILE中的“色と数字が描かれたメモ”，可知蓝色胶囊为1、红色水剂为2、黄色锭剂为3。

・把“格子柄のシ-ツ”放到ADAM的床上，扫描时依次点击蓝色胶囊、红色水剂和黄色锭剂（此时看不出颜色，记住形状即可），以及4和5，可获得逃脱密码。

获得隐藏文件密码

・把“格子柄のシ-ツ”对照着药品拼图看，留意5个格子下各自遮盖了什么药，得出蓝色胶囊为2、黄色锭剂为2、红色水剂为1。对药品架中部的装置输入221，获得“新しい格子柄のシ-ツ”。

・将“新しい格子柄のシ-ツ”放到ADAM上，按照1～5的顺序扫描，获得隐藏文件密码。



金のファイル

マンドレインβ、ハイメトリン、ADAM、新闻の切り抜き、パンデミック、ラジカル6、注射铳



4 キャビン

道具收集



・在02和04房间分别找到“小さな金属部品”和“键の一部”，将它们组合成“小さな键”。

・用“小さな键”打开03房间，在绿色桌面上获得“カッタ–ナイフ”，未上锁的保险箱里获得“大きなアルミ箔のロ–ル”，组合4次得到“アルミ箔：图形”、“アルミ箔：シマ模様1”、“アルミ箔：シマ模様と斜线”、“アルミ箔：シマ模様2”。

・进01房间，调查绿色桌面的抽屉，将“アルミ箔：图形”放入。

・进02房间，调查绿色桌面的抽



屉，将“アルミ箔：シマ模様1”放入，看到数字4985，按加法输入到保险柜，获得“小さなカセットテ–プ”。

・进04房间，调查绿色桌面的抽屉，将“アルミ箔：シマ模様2”放入，看到数字3472，按加法输入到保险柜，获得“コイン”。

・用硬币刮去墙上海报四肢上的装饰，可从上到下看到数字9186，分别对应星星、圆形、菱形和三角。（注意星星和三角应该颠倒过来看，容易弄错。）

・进03房间，对电话使用“小さなカセットテ–プ”。

・用01房间分别给02和04房间拨内线，可分别得知数字“25**”和“**92”，拼起来即为新密码2592。用该号码继续拨号，获得新密码2652，继续拨号，获得“小さな金属制のピン”。

・对照桌子上的图形和海报上的数字，可知此处密码为1986。

获得逃脱密码

・用“小さな金属制のピン”打开01房间的保险柜，并输入1986。

获得隐藏文件密码

・在01房间拨打1986，获得新密码9861。继续用“小さな金属制のピン”打开01房间的保险柜，并输入9861。

金のファイル

CDの第1扉、CDの第2扉、エロリティ、すこッチなビデオ、シグマの猫语：1、シグマの猫语：2、电话





5 ゴ–レムル–ム

道具收集

・在机器人的旁边获得“ラジオ”和“くの字型のブロック”。



・从储物柜获得“名札”、“くの字型のブロック”、“周波数リスト”。

・从墙壁上获得“中央に目の描かれたポスタ–”。

・铁架左半边获得“くの字型のブロック”，右边获得“青いバッテリ–”，并从铁架右边的工具箱上获得“锖びた键”。

・电脑下方第三个抽屉获得“ハンディモニタ–”。

解谜

・把“锖びた键”浸到机器人头侧的油里，获得“オイルに浸した键”。

・对铁架上的工具箱使用“オイルに浸した键”，获得“洗剂ボトル”、“ドライバ–”、“银色の键”。

・把3个“くの字型のブロック”组合成“星型のブロック”。

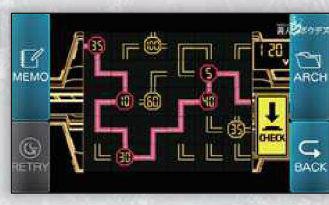
・对电脑下方抽屉使用“银色の键”，打开抽屉，放入“星型のブロック”，从中层抽屉中获得“ハンドル”。

・把获得的“ハンドル”插进墙上的六角形孔里并旋转，场地内出现机器人。调查机器人获得“トランクス”和“赤いバッテリ–”。

・把“ラジオ”和电脑连接起来，根据“名札”可知最后应该将频率定在400Hz。只需要使用四步将指针拨到指定位置即可，四步的总和为8，将8随便拆成1～3的四个数字之和即可。

・组合“トランクス”和“洗剂ボトル”，获得“洗剂の染みたトランクス”。

・用“洗剂の染みたトランクス”擦去机器人头侧的油污，看到电压数字120V。



・调查黄色屏幕，如图将适合的电压连起来，令总和为120。

・调查密码保险柜上方的按钮，将其点亮。

・“ドライバ–”和“ハンディモニタ–”组合，拆除后盖，装入赤いバッテリ–”和“青いバッテリ–”。

获得逃脱密码

・对照“中央に目の描かれたポスタ–”和两侧机器人发光的眼睛，获得字母BEACON OF HOPE并输入。

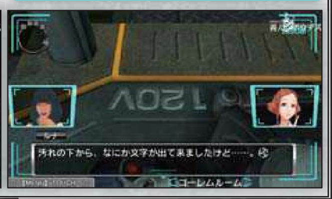
获得隐藏文件密码

・对照“中央に目の描かれたポスタ–”和两侧机器人不发光的眼睛，获得字母RE MINI SCENCE并输入。

金のファイル

GOLEM、506、中国语の部屋、チューリングテスト、ルールの补足：ABゲーム编、GAULEM、506の话：要点





6 娱乐室

道具收集



・从冷藏库顶上获得“ビリヤ–ドのボ–ル”，从内部获得“布の切れ端”和“ルミノ–ル试药スプレ–”。

・墙壁上获得“ビリヤ–ドボ–ルのポスタ–”。

・兔子玩具获得“コ–ドリ–ル”。

・甲胄上获得“ランス”、“两刃斧”、“キュ–”、“トライデント”。

・从飞镖盘的旁边获得“ダ–ツゲ–ムのポスタ–”。

解谜



・给原本拿枪的甲胄装上“两刃斧”，给原本拿斧的甲胄装上“ランス”。

・按下按钮令甲胄活动，砍破盾牌获得“六角レンチ”。

・把“六角レンチ”与“キュー”组合，获得“先端が圆形になった键”，对兔子玩具硬币投入口的钥匙孔使用该钥匙，获得“コイン”。

・将“コイン”投进玩具，获得“Kの写真”，调查该写真可发现背面写的字母数字Z9和D1。

・对唱片机使用“コードリール”，并投入之前的游戏币“コイン”。

・分别输入Z9和D1，获得两张金碟“ゴールドディスク”。

・把两张金碟镶嵌到墙上的框子里，获得“ダーツケース”。

・对桌球桌使用“布の切れ端”后，再使用“ルミノール试药スプレー”，然后关掉门边的灯，可看到球桌上各洞口与字母的对应关系。

13	4
9	2
1	6

・再次打开灯光，对球桌使用“ビリヤードのボール”，选出13、4、9、2、1、6这六颗球，按如上位置摆放。（提示：根据之前黑灯时桌上的字母来确定各球的位置，再根据球的颜色和花式来确定具体数字。）注意顺序一定要是从A～F，A=4，B=1，C=13，D=2，E=6，F=9。

・获得“ダーツの针”，与“ダーツケース”组合后获得“ダーツの矢”。

・对飞镖盘使用“ダーツの矢”，进入最后的解谜阶段。

获得逃脱密码

・按照红得分<蓝得分<绿得分的规律（打开“ダーツケース”查看各颜色圈的大小）投镖，令最后3项得分的总和为91。具体答案为：第一镖20的绿色格；第二镖11的蓝色格；第三镖6的红色格。

获得隐藏文件密码

・按照红得分>蓝得分>绿得分的规律（直接看“ダーツケース”上的不等号）投镖，令最后3项得分的总和为91。具体答案为：第一镖17的红色格；第二镖11的蓝色格；第三镖8的绿色格。





7 食料库

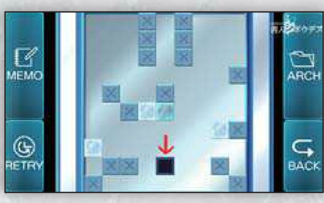
道具收集

・墙壁上获得“カレンダー”、“カレンダー里のメモ”。

・从密码箱左边的装置下层获得4个“空のタンク”（注意上面的字母不同）。

・依然从该装置的抽屉里获得“金属制の部品”，再次调查抽屉获得“温か～い引き出し”。

・密码箱的右侧获得“ボタンのパーツ”、“空のビーカー”。



・打开两个架子中间的拉门，获得“スタッフの荣养管理表”、“荣养バランス表”。

解谜

・调查两个架子之间的活动拉门，拔出四个角的红色按钮，拉门移动。从拉门的右侧获得“pH检查药资料”、“pH检查药”。

・将“金属制の部品”和“ボタンのパーツ”组合成“装置のボタン”，插进制冰机右下方的孔穴形成按钮，按此按钮。

・调查两次冰柜，玩将包着ID卡的冰块移动到落穴的小游戏，详细移动步骤为：右下左下右下左右下左下。



・获得“冰のキューブ”，将其和“温か～い引き出し”组合，获得“冰の入った引き出し”。

・把“冰の入った引き出し”放回原位，等待片刻获得“IDカード”。

・查看抽屉下方的5个数字，分别是1/13、3/27、5/7、7/30、11/11，对照资料里的“カレンダー：上半期”和“カレンダー：下半期”，可知道这5个数字在另一个高墙中对应的位置。

・在高墙右侧的装置上分别输入123E3、123B14、456A7、789A6、101112G6，可总共获得5个“レーション”。

・出口右侧的给水装置可通过按钮调节其酸碱度，调好pH值后接出来的水会有酸碱度上的变化，然后滴入“pH检查药”就能根据其颜色判断用哪个“空のタンク”来装了。最终，两个AKLALIN字样的“空のタンク”装pH值为+3的水；NEUTRAL字样的装+1的水；SLIGHT ACID字样的装−2的水。

获得逃脱密码

・把获得的5个“レーション”和装过水的“タンク”放进密码箱左边的装置内，并点击屏幕开始调节。最终答案为

A列：不变

B列：鱼、沙拉、沙拉、汤、汤

C列：肉、肉、沙拉、意粉、汤

D列：肉、鱼、鱼、沙拉、意粉

E列：剩下的。

・成功解谜后获得逃脱密码。

获得隐藏文件密码

・根据日历背面的“男が さらわれた日”字样，即“男子被劫走的那天”。主人公是12月25日被劫走的，这样在高墙右侧的装置上输入12月25日对应的数字和字母101112B13即可获得隐藏文件密码。

金のファイル

各种料理：1、各种料理：2、Have a nice○○○：2、フリー・ザ・ソウル、ブラザー、バングル：3





8 减压室

道具收集

・减压室上层的凳子上获得“减压室扉：开放の手引き（外侧）”。

・减压室上层储物柜中发现防护服并穿上。



解谜

・资料中读取“减压室扉：开放の手引き（外侧）”，得知不同颜色圆圈的连接关系。

・前往减压室下层的隔离间门前，调查并如图连接圆圈。

・进入隔离间，在凳子上获得“ハンディモニター”，另一侧装置上获得“小さな键”。



・调查隔离间另一侧的门，发生气压强制降低的剧情，多次调查兔子玩具后玩具爆炸，获得“ゼロ兔のヌイグルミ”。

・调查墙壁上的铁板将其拆下，获得“照射パーツ【黄色】”、“照射パーツ【紫色】”。

・将两种颜色的“照射パーツ”装配到墙上管子的端口，令光线对接，最后按下装置的红色按钮。

Vita启态 Vita出招 Vita那些 Vita攻略

・再次准备返回外间，发生剧情。

・通过玻璃窗让四叶找到“减压室扉：开放の手引き（内側）”，对照上面的圆圈连线从内侧解谜，答案如图。

・观察两层凳子上的图形与数字的对应关系，调查电梯控制盘的下部，按照25113的数字调整5个图形，分别是：圆柱、两个相对的三角、星、星、两个共边的三角。成功解谜后获得“小さな键”。

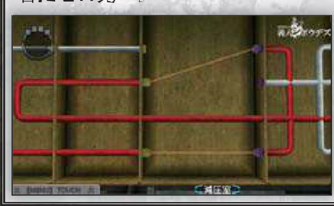
・给大型机械的USB口接上“ハンディモニター”。

・对下层的储物柜使用“小さな键”，获得“小さな防护服”。

・在旁边的储物柜找到“カラフルな図の描かれた纸”。

・把“小さな防护服”和“ゼロ兔のヌイグルミ”组合成“防护服を着たゼロ兔”。





・把“防护服を着たゼロ兔”放到上层机械的椅子上，开始解谜。

获得逃脱密码

・答案为“623”。提示：“カラフルな図の描かれた纸”上用色块表示了这三个数字，而玩家只需观察每一行少了哪些颜色，然后在机械的“8”字上遮蔽掉对应颜色，即可看到遮蔽后的最终数字。

获得隐藏文件密码

・观察大型机械上面的色块，解答方法与前面相同，三个数字分别是“117”。

金のファイル

ABゲーム1、ABゲーム2、ペナルティ、投票装置、ウイルス対策防护服、スコッチ、クリームソーダ

9 バイオラボ

道具收集

・中央的方形铁盘上获得2个“空のカプセル”和“植物の种子”。

・调查铁盘附近的两个书夹，获得“植物培养液研究资料：1”、“植物培养液研究资料：2”、“カエルの解剖手顺”。

・显微镜旁获得“植物の种子”。

・里面的架子上获得“植物の种子”、“食盐水”、“カエルの标本”、“植物の根”。

・搅拌器旁获得“植物の种子”、



“DNA抽出实验マニュアル”。

・处理废液的装置旁获得“植物の种子”。

・在有狮子图案的方形铁盘上获得“メス”。

解谜

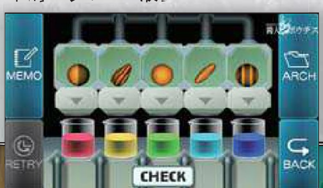
・对处理废液的口调查两次，使用“カエルの标本”，这样再调查废液口的下方可获得“废液タンク”。

・对青蛙标本使用“メス”，获得“青のカプセル”。

・把“植物の根”放进搅拌器，再倒进“食盐水”和“废液タンク”中的エタノール液。

・对搅拌出来的液体使用“空のカプセル”，获得“绿のカプセル”。

・调查搅拌器右边的溶液稀释装置，通过调节上方的水让所有的原液稀释10倍。也就是说，数字为3的红、黄、蓝3个烧杯要各自注入30的水，数字为2的绿烧杯注入20，数字为5的浅蓝烧杯注入50。上方的龙头可调节水的分流，向左拧即上方的水全部向左，向右则全部向右，而拉下垂在中间，则是平均分流两处。这样通过计算，只要把所有的龙头把手拉到中间即可。





・分析两份“植物培养液研究资料”，得出不同颜色培养液和种子的对应关系。详细为：

红色：球形，颜色对半开的种子。

黄色：长形，斑马纹的种子。

绿色：球形，无任何花纹的种子。

浅蓝色：长形，无任何花纹的种子。

蓝色：球形，斑马纹的种子。

・上述解谜成功后，调查右边的四角洞穴获得“赤のカプセル”。



获得逃脱密码

・把“赤のカプセル”、“绿のカプセル”和“青のカプセル”都放到显微镜的乘物台上，观察DNA组合，通过调整DNA将所有的A和T、G和C组合到一起，获得逃脱密码。

获得隐藏文件密码

・将任何一个种子放进搅拌器，再使用“食盐水”和“废液タンク”，用最后的一个“空のカプセル”吸取，获得“黄のカプセル”。把该道具放到显微镜的乘物台，获得隐藏文件密码。

金のファイル

A阶とB阶、研究者の日记：1、研究者の日记：2、研究者の日记：3、GRAPEDOLL、クォークの帽子の秘密、アクセラビル

10 治疗室

道具收集

・调查盆景获得“みずみずしい观叶植物”。

・给屏幕通电获得“スゴロクのような図”。

・调查密码箱旁边的书夹获得“ポッドルーム扉开放の手引き”。

・从密码箱旁边获得“ハンディモニター”。



・出口门右边获得“枯れた观叶植物”。

解谜

・首先推断里间的密码，这个谜题比较复杂，而且没有惟一答案，建议玩家掌握算法，自己计算。首先建议玩家把数字分为1234、5678、9这3组，分别代入验证。显示出的HIT数代表当前验证的数字里包含正确数字，且放对了位置，比如如果对1234进行验证，显示HIT数为2，那说明这4个数字里有2个被用到，且位置正确。而BLOW数则代表当前验证的数字里虽然包含正确数字，但位置没有放对。掌握这两条规律，便可推测其密码了。

・输入正确后进入里间，从02号机器里获得“银色の键”、01号获得“白い键”。同时在01上能看到时间7时15分，02上为6时20分。

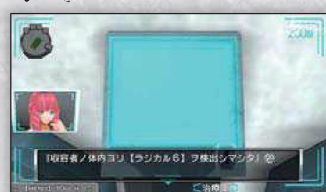
・返回外间，用“银色の键”打开鱼缸的盖子，引导红色水母到达指定位置，获得“人工クラゲ”。

・调查“人工クラゲ”获得“圆形のパネル”。

・把“圆形のパネル”镶嵌到狮子画的嘴里，发射出激光。

・前往里间，打开03号机器的盖子，获得时间0时15分（00：15）。

・对时钟使用“白い键”，从中获得“【No1】と记されたチップ”。





・把“【No1】と记されたチップ”插进里间的01号机器的屏幕，再放入“枯れた观叶植物”，获得“赤のメモリ-カ-ド”。
・把“みずみずしい观叶植物”放进01号机器进行冷冻，获得“绿のメモリ-カ-ド”。
・把“赤のメモリ-カ-ド”和“绿のメモリ-カ-ド”插进外面的时钟，获得时间4时5分。



获得逃脱密码

・用4枚棋子分别按照获得的No.1～No.4的四个时间走，规律为：表示小时的逆时针转，表示分钟的顺时针转。举个例子，比如No.1的时间是7时15分，就要从起点逆时针走7步，再顺时针走15步，停下来得到的即是第一个字母，后面依此类推。最后的答案是PAST。

获得隐藏文件密码

・依然要用到四个时间，不过这次只有一枚棋子，即玩家记下了第一个字母P后，第二个字母的计数位置不在起点，而即刻从当前的P继续数。最后答案为POUR。

金のファイル

治疗ポッド、コールドスリープ、CAS冷冻、过去2回のノナリゲーム、特殊能力の共鸣作用、前ノナリ-ゲームの参加者、ステログミン

11 ビオトープ

道具收集



・凳子上获得“金属制の棒”。
・瀑布边的小屋里获得“大きなシャベル”、“铜色の键”。
・菜地旁边的水泥地上获得“黄のコイン”，另一侧的盆景下获得“银色の键”。
・墓碑旁获得“金属探知器”。
・天平上获得“金色の键”、“小さめの包丁”，抽屉中获得“金属制の部品”。

解谜





・用“金属探知器”分别探索菜地里的三种菜，获得“とれたてトマト”、“掘りたてタマネギ”、“もぎたてキュウリ”，对它们使用“小さめの包丁”，获得“赤のコイン”、“白のコイン”和“绿のコイン”。
・用“大きなシャベル”挖取瀑布小屋前的凸地、大树下的蘑菇、墓碑旁的水芭蕉，分别获得“铜色のふたの箱”、“银色のふたの箱”和“金色のふたの箱”。分别用对应颜色的钥匙打开它们，获得“破れた纸の切れ端”、“上下の破れた纸きれ”、“破れた纸の切れ端”，把这些纸片组合起来形成“点が描かれたメモ”。
・在瀑布前使用制御盘，根据纸片的提示按照“左右右左中中右”顺序按下按钮，令瀑布停止。
・用天平测量4个硬币的质量，得知最终质量关系为“赤<白<黄<绿”，在瀑布的墙壁上按照传递关系嵌入4枚硬币。

获得逃脱密码

・对瀑布的屏幕操作，按照星星随着河流的位置关系排序，依次是紫、蓝、黄、绿、红。

获得隐藏文件密码

・对瀑布的屏幕操作，按照星星从大到小排序，依次是红、蓝、黄、紫、绿。

・将“金属制の部品”和“金属制の棒”组合获得“レバ-ハンドル”。
・把“レバ-ハンドル”插到密码箱右上方的孔里，可令场景呈现出夜晚形态，玩家需要观察的是星星的大小关系和位置关系。

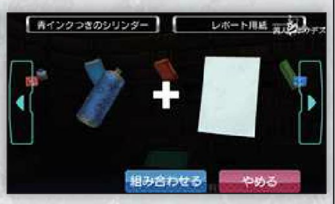


金のファイル

Ice9、【H】、形态形成场假说、Immune Body、素因子分解、Tu fui,ego eris、特务机关

12 資料室

道具收集



・上锁的箱子上获得“绿のサイコロ”。
・桌子上获得“レポ-ト用纸”、“青インク”、“オルゴ-ル”、“青のサイコロ”。
・书架上获得“赤い本”、“青い本”、“オレンジの本”、“绿の本”。
・天平上获得“赤いサイコロ”、“分铜”，天平的抽屉里获得“ドライバ-”。

解谜



・组合“オルゴ-ル”和“ドライバ-”，获得“シリンダ-”。
・组合“青インク”和“シリンダ-”获得“青インクつきのシリンダ-”。
・组合“青インクつきのシリンダ-”和“レポ-ト用纸”，获得“图形の描かれたレポ-ト用纸”。
・用天平测量各骰子的重量。测量方法：红色骰子与50克砝码等重，所以红色=50克；绿色=红色+砝码，所以绿色=100克；而蓝色=绿色+砝码，所以蓝色=150克。
・调查上锁的箱子，密码=蓝色+绿色×红色，所以密码=150+100×50=05150。
・打开箱子取得“しおりの挟まった本”，进一步调查此书获得资料“しおり”。
・调查之前获得的书，每本书里都写了其他另一本书的名字和对应位置，而位置是以“X-XX-XX”的格式来表示的，即如果是“A-05-02”，即表示应该把该书放到A书架第5层的左数第2格。书架位置所对应的字母在书架前的电脑上可以看到。最终答案是：红书=A-05-02；蓝书=B-06-30；绿书=C-05-18；橙色书=D-07-03。



・4本书都放对位置后，在书架上方获得“ライオンのぬいぐるみ”。
・调查“ライオンのぬいぐるみ”获得“メモリ-カ-ド”。
・把“メモリ-カ-ド”插进房间中央的电脑开始迷你游戏。

获得逃脱密码

・结合资料里的“レポ-ト用纸”和“しおり”，得知排序关系并按下下面的提示将骰子都滚到相应位置，且要对得上点数。

蓝色6　红色5
红色2　绿色4
蓝色1
绿色3

获得隐藏文件密码

・比逃脱密码简单，只需将骰子按照“しおり”上的颜色提示滚动到相应位置即可。

金のファイル

囚人のジレンマ、反物质爆弹、起爆装置、サイバネティック・アーム、ルナが首にかけているもの、ロボット工学3原则、ロボット工学3原则0条

13 对消灭机关制御室

道具收集

・架子上获得“分度器”、“コンパス”。

・架子旁的斜放纸盒后获得“クリップボ–ド【数字】”。

・从笔记本电脑上获得“USBスキャナ”。

・从笔记本电脑旁获得“クリップボ–ド【TEST】”。

解谜

・将“分度器”和“コンパス”组合成“开いたコンパス”。

・对墙上贴着ON・OFF字样的纸使用“开いたコンパス”，画出一个圈，圆圈一周经过的ON和OFF数请各自记下来，注意其中有一个白色的ON。

・对制御台上的把手进行操作，按照之前ON和OFF的提示，把第一和第三个把手扳下来，获得“レバ–”。

・组合“USBスキャナ”和“クリップボ–ド【数字】”，获得“绿に光るUSBスキャナ”。

・把“绿に光るUSBスキャナ”插进笔记本电脑，获得密码7213。

・对右侧储物柜输入7213（5+2，0+2，2÷2，2+1），获得“リング状の机械部品”。

・调查房间里悬挂的两处时钟，获得蓝色钟的“510min”和红色钟的“11400sec”两个数字，分别表示510分钟和11400秒。510分折合时间为8小时30分，11400秒折合时间为3小时10分。

・对左侧储物柜输入8、30、3、10（2+6、17+13、2+1、4+6），获得“虹色の木の根”。

・对储物柜右边的电力盘使用“レバ–”，按照下图位置配电。





・将“リング状の机械部品”和“虹色の木の根”放到电力盘右侧的装置上。

获得逃脱密码

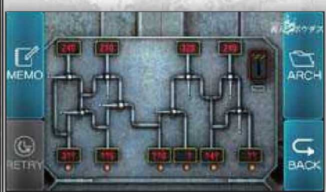
・将6、8、9、10四个数字分别填进黄色、红色、绿色和蓝色的圆圈中即可获得。推算方法：两个黄色圆圈的数字占100的1/4（4/16），也就是和为25，既然其中一个是19，另一个当然是25–19=6。红色同理，12+X=100的1/5，可得知X=8。绿色的X+21=30，可知X=9。最后的蓝色X只需要用100减去其他7个数便可得出。

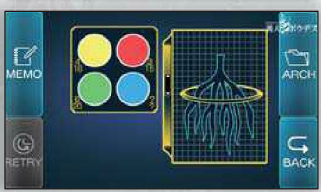
获得隐藏文件密码

・将“USBスキャナ”和“クリップボ–ド【TEST】”组合，获得“黄色に光るUSBスキャナ”，插入笔记本后获得隐藏文件密码。

金のファイル

スク水、パスワードの入力装置、对消灭机关、反水素原子、TNT换算、E=mc^2、63兆モジュール





14 モニタールーム

道具收集

・从沙发左边墙上的架子上获得“赤い砂の砂时计”、“黄色い砂の砂时计”。



解谜

・调查带雷电符号的配电盘，把闸刀都推上去，可见到中间亮起的屏幕。

・按下沙发右上端狮子嘴里的按钮，灯光熄灭后可看到阶梯上的英文，记下房间内3把椅子对应的同颜色线下的单词。

・走到各色椅子上，分别输入对应单词，黄色椅子：SGDQNY；绿色椅子：ADGB；红色椅子：TMJYUVGJ。

・点击绿色椅子屏幕左上方的图标，按下中央的4个六角形解开迷题，上方屏幕出现英文I WAS YOU。

・点击红色椅子屏幕左上方的图标，按下中央横排的2个六角形和竖排的两个三角形，上方屏幕出现英文WILL BE ME。

・点击红色椅子屏幕左上方的图标，根据红色沙漏4秒、黄色沙漏11秒（调查“赤い砂の砂时计”和“黄色い砂の砂时计”的底部可以看到）来测定其他沙漏的时间。最后答案为红色04秒，蓝色07秒，绿色09秒，黄色11秒，粉红色15秒。提示测定方法：比如将蓝色和黄色沙漏同时向下，发现蓝色沙子全部到底时，黄色还剩了一些在上层，这时再把红色沙漏倒过来，与



黄色剩余沙漏计时，发现二者同时到底，说明蓝色沙漏的时间正好比黄色少4秒，这样11–4=7。其他沙漏的时间也可按此方法计算。

・沙漏谜题完毕后，黄色椅子上方的屏幕发生变化。

获得逃脱密码

・调查配电盘，把除了I WAS YOU WILL BE ME以外的3个单词的闸刀拉下熄灭。调查大屏幕，在第一行拼出I WAS YOU，第二行拼出WILL BE ME。

获得隐藏文件密码

・调查配电盘，把SHE KNOWS EVERYTHING以外的闸刀全部拉下熄灭。调查大屏幕，在第三行拼出SHE KNOWS EVERYTHING。

金のファイル

B阶仓库の落书き、砂时计、ジェントル指数、ナイフ、B阶席下のロック、因果律、ノックスの十戒





15 所长室

道具收集

・房间里有两个柜子，从一个柜子处找到“高级なブランデ–”（需打开玻璃）和“地球仪”。

・从另一个柜子找到“安物のブランデ–”、“ハンディモニタ–”、“文学书”、“哲学书”和“历史冒险小说”。

・从房间中部的西洋甲胄上找到



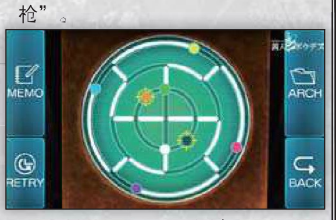
“スリングショット”和“短枪”。

解谜

・调查“地球仪”，获得“世界地图”。

・按照世界地图上的提示，调查金库并解谜。答案如图所示。

・从金库中获得“鹿の剥制”、



“名刺ファイルの资料1”、“名刺ファイルの资料2”。

・把“鹿の剥制”放到墙上的插头上，可看到红色字母“E”。

・调查电脑旁边的黄色名片本，根据获得的“名刺ファイルの资料1”、“名刺ファイルの资料2”推断它们的正确位置。提示：资料2上写的是“Carole喜欢最左边；Ann和Bob靠得近；Ellen在Ann的上方；Sophie喜欢最右边；Kate和Michel靠在一起”，再结合资料1，就能推断他们的位置关系为：



・调查刚解开的谜题的背面，可看到“BOOK 334”字样。

・将之前获得的三类书按照“334”的顺序摆放到书架上，并把“高级なブランデ–”放到书架的杯垫上，可看到红色字母“H”。

・调查电脑桌的抽屉，使用道具“短枪”打开抽屉，获得“小さな键”。

・对墙边的颜认证装置使用“小さな键”，自动发生剧情。剧情后房间墙壁回转，出现一把椅子，调查椅子上的头盔获得“兜”。

・把“兜”装到西洋甲胄的身上，看到红色字母“L”。

・调查椅子旁边的把手，可旋转到墙的里侧，看到红色字母“P”。并且在里侧的圆桌面上找到“バッテリ–”。

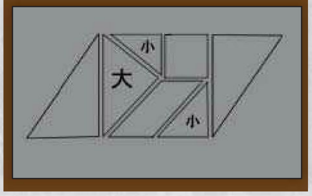
・将“ハンディモニタ–”和“バッテリ–”合在一起，令屏幕启动。

获得逃脱密码

・点击屏幕输入房间里出现的4个字母组成的单词，即“HELP”，获得逃生用密码。

获得隐藏文件密码

・将“安物のブランデ–”放到酒柜下部屏幕旁边的杯垫上，可看到一个平行四边形。调查酒柜下部的屏幕，将屏幕中的各个图形拼成所示平行四边形即可，答案见图。



金のファイル

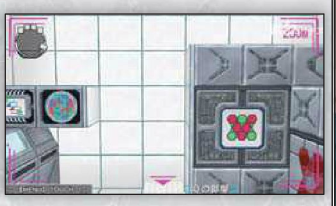
太阳・月・星のカ–ド

キ–、スリングショット、模拟实验施设の怪事件、白蚁、Have a nice ○○○：3、合、天明寺の写真

16 Qの部屋

解谜

・乍一看没有什么道具，但却是游戏中最难的一个房间，其包含的谜题均要重点讲解。



立方体谜题

・在空荡的房间里调查中央的立方体，该立方体有4个面，点击每个面上的任何一点都会出现5个数字，该数字表示当前格子以及周围临近的4个格子（即十字形的5个格子）是否有方块存在，如果有则会以数字表示，1表示十字区域内有一个方块，2表示有两个，依此类推。熟悉《扫雷》的玩家解答该题会比较轻松，答案如下（以朝门的那一面为北）。按照答案，将房间四面墙上对应位置的方块按亮即可

北边墙壁

□□□□□□□
■□□□□□□
■□□□□□□
■□□□□□□
■□□□□□□

东边墙壁

□□□□□□□
□□□□□□□
■■■□□□□
■■□■■■□
■■□■■■□

西边墙壁

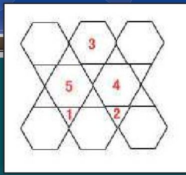
□□□□□□□
□□□□□□□
□□□□□□■
■□□□□□■
■□□□□□■

南边墙壁

□□□□□□□
□□□□□□□
□□□□□□■
□□■□□□□
□■■□□□□

六边形和三角形谜题

・调查有六边形和三角形图案的柜子，要求把所有图案都变成红色，点击顺序如图1～5。



・成功解谜后获得“Qの部屋专用ABゲ–ム”、“メモリ–カ–ド：赤”。

骰子谜题

・调查架子上的书获得3张骰子的照片。

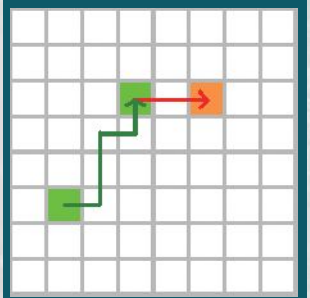
・调查骰子机械，将骰子摆成照片中的形状，注意每个骰子的6个面都不能有错。这可谓游戏中最难的一个谜题，这里介绍一下其原理：

1.首先把骰子滚到指定位置，保持上方的那一面与照片相同。

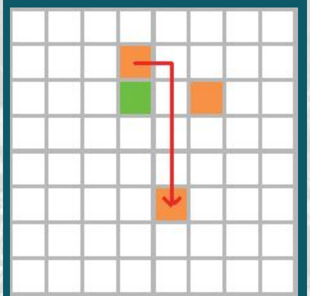
2.观察骰子的其他面，与照片是相差90度还是180度。如果是90度，那说明这个骰子不能摆在该位置，需要换一个同样颜色的骰子。如果相差180度，那么按照下面一步的方法操作即可转动到正确位置。

3.将骰子旋转180度的滚动：左下左左上右。

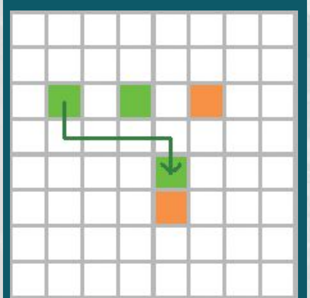
成功例一：



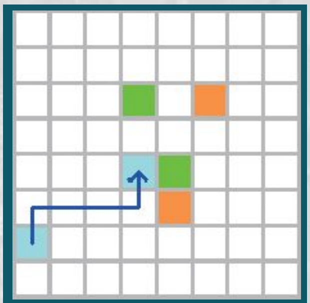
▲1.将红色骰子向右移动到如图位置，然后把绿色骰子按箭头轨迹移到目的地。



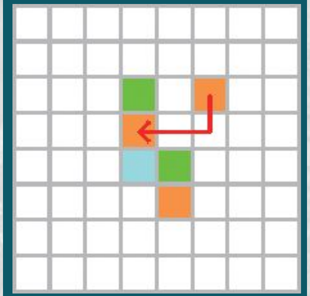
▲2.将上访的红色骰子按轨迹移到目的地。



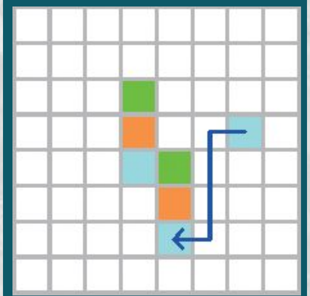
▲3.左侧的绿色骰子移到目的地。



▲4.左下的蓝色骰子移到目的地。



▲5.右上的红色骰子移到目的地。



▲6.右侧的蓝色骰子移到目的地。

・解开谜题后获得“メモリ–カ–ド：青”。

飞镖谜题

・在飞镖机左侧获得“ダ–ツの矢”。

・投飞镖，需要三次得分加起来=100，且第一镖必须是绿色，第二镖必须蓝色，第三镖必须红色。具体答案为：13分的绿格、14分的蓝格、11分的红格。

・解开谜题后获得“メモリ–カ–ド：绿”。

获得逃脱密码

・将三块记忆卡插进架子上电脑的插口，保持3轮都是A VS E，然后全部选择“协力”，即可获取密码。

获得隐藏文件密码

・将三块记忆卡插进架子上电脑的插口，如下安排：

第一轮：A VS E，B VS D，US VS C，选择“协力”。

第二轮：A VS C，B VS E，US VS D，选择“里切り”。

第三轮：A VS E，B VS D，US VS C，选择“协力”。

金のファイル

ミンコフスキー时空、ラゴモルフ、天明寺とアリス、天明寺と四叶、AB计画、ファイの谜、爆弹の解除用パスワード



全奖杯获得方法一览

名称	获得方法	奖杯等级
善人シボウデス	取得其他所有奖杯	白金
脱出初心者	通过密室“エレベ+タ”	铜
脱出中级者	通过8个密室	铜
脱出上级者	通过16个密室	银
脱出の才能	在HARD难度下通过任一密室	铜
脱出の天才	在HARD难度下通过全密室	金
见つけてしまいましたね?	第一次获得SECRET	铜
あなたは知りすぎてしまった	获得全SECRET	金
拔群の记忆力	第一次获得FILE	铜
收集癖	获得全FILE	金
ファイとKを救うには！？	解除1号锁	铜
他杀ではない证据とは！？	解除2号锁	铜
死亡まであと5分！？	解除3号锁	铜
抗ウイルス药が足りない！？	解除4号锁	铜
长い桁数の数字とは！？	解除5号锁	铜
アリスはどこに！？	解除6号锁	铜
爆弹を仕挂けたのは谁だ！？（A）	解除7号锁	铜
ファイを引き止めるには！？	解除8号锁	铜
爆弹を仕挂けたのは谁だ！？（B）	解除9号锁	铜
爆弹【00】はどこに！？	解除10号锁	铜
ひとつ目の结末	观看到任一结局	铜
LUNA;END	达成LUNA;END	银
K;END	达成K;END	银
DIO;END	达成DIO;END	银
TENMYOUJI;END	达成TENMYOUJI;END	银
QUARK;END	达成QUARK;END	银
YOTSUBA;END	达成YOTSUBA;END	银
ALICE;END	达成ALICE;END	银
SIGMA;END	达成SIGMA;END	银
PHI;END	达成PHI;END	银
END or BEGINNING	达成END or BEGINNING	金
ALTERNATIVE;END	达成ALTERNATIVE;END	金
不幸な结末	第一次达成BAD ENDING	铜

剧本作者打越钢太郎对登场全员的真相说明

西格玛

故事的主人公兼事件的主谋



——能把这个角色的能力和真实身分告诉大家吗?

打越： 他的能力，是可以将自己的意识转移到其他历史中的自己的身体内。只不过他的能力还不成熟，无法维持转移前的记忆，所以需要重复多次来锻炼该项能力，这都是为了让人类免于灭亡之灾。这就是西格玛的能力，也是他策划出的“AB计划”的全貌。

——由于游戏采用了主视点，玩家看不到西格玛的面貌也不奇怪。在故事的序章，失去意识的西格玛其意识是年轻的，但外表却是个老人了。

打越： 没错。一个身体只能容纳一个意识，老年西格玛为了拯救人类，将自己的意识传送到过去，而过去的年轻意识同样被弹了出来，进入未来的老人身体里。

——游戏中出现过他戴着腕轮的手臂的镜头，那手臂看上去完全是年轻人的，因为那是人造手对吗?

打越： 是的。西格玛在过去的事件中失去双臂，现在的双手骨骼、皮肤乃至血液都是人造物，他全身也仅有这部分保留了年轻的式样。

——本作有一段动画是描写了冒险之初的情形，其中的西格玛是年轻的样貌啊。

打越： 那是西格玛把自己头脑中的印象给图像化了。原本打算让K的声优小野大辅直接给西格玛配音的，但为了防止剧透，最后还是拜托了乌海浩辅。

迪奥

不期而至的罪犯



——这次故事中的杀人事件和设置炸弹的罪行，都是迪奥一个人做的吧?

打越： 是的，他扮演了恶人的角色。其实我更倾向于打造一个没有坏人的故事，但为了让剧情能够发展下去，必须借助杀人事件，所以就创作了这个惟一的恶人，让他背负一切罪行。

——迪奥的真实身分是宗教组织“土偶”的一员，同时也是其中的干部对吗?

打越： “土偶”的领袖是个代号为“大哥”的人物，迪奥是这个“大哥”的亡弟的克隆体，所以该组织中也有许许多多与他面容相同的人。顺便一提，迪奥自称是“组织中的精英”，但这只是他的一面之辞，无法求证真伪。

夸克

忠实感恩的少年



——夸克的人物像，就是个“没有城府的纯真少年”对吧?

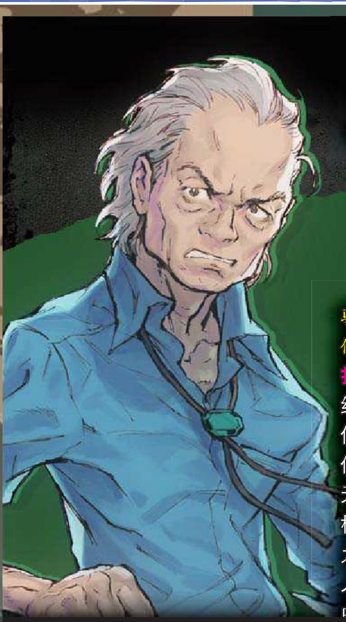
打越： 是的。虽然在故事里他的表现很可疑，但本身就是个普通的少年。迪奥曾提醒大家要防备夸克，但那只是迪奥的谎言。

——夸克失踪的那段，确实看起来很可疑啊。

打越： 玩家在游戏初期都不知道迪奥和夸克的底细，也许会认同迪奥的言论，我们是刻意如此为之的。

——感染了radical6的夸克最先发病，是因为他是个孩子，身体小、抵抗力差的缘故吗?

打越： 这也许是原因之一，但发病时间的早晚，其实是因人而异。



天明寺

《999》的主人公，未来的淳平

——前作《999》的FANS对于天明寺就是淳平的事实应该相当震撼。天明寺是他的姓吗？

打越：是的，他的全名叫天明寺淳平……不过这是从《善人死亡》时才有的设定，在制作《999》的时候还没有为他想好姓氏。

——据天明寺的个人资料记载，他曾经在火星探测计划的模拟实验设施里驻留过一段时间，是否就是在这时，他跟年轻时的西格玛相遇的呢？

打越：的确，西格玛和天明寺都曾经在那个设施中待过，不过具体他俩有没有碰过面，暂时还是允许我保密吧。而且就算两个人见过面，天明寺也只会记得西格玛年轻时的样子，所以几十年后的第三次数字九游戏中，他不认识外形年老的主人公也很正常。不过在天明寺结局中，也许他已经知道了西格玛的真实身分。

——天明寺对四叶和爱丽丝说“有件事情想告诉你们”，这是指的自己就是淳平这件事吗？

打越：是的。四叶是前作中的重要角色，爱丽丝也在前作的结局部分登场过，所以天明寺想把自己的身分告诉这两位旧识。



爱丽丝

拥有惊人心算能力的特工

——爱丽丝是特工出身，不过在《999》的结局里，还以为她是古代人。

打越：《善人死亡》的故事发生在未来，爱丽丝就是那个时代的人物，并非古代。至于《999》中说到的“拥有ICE9血液”的ALLICE，跟她并非一个人。

——那么《善人死亡》里的爱丽丝应该拥有完全正常的血液了吗？

打越：没错。游戏中不少路线都有她出血的镜头，大家也看到了，是平常的血液。

——游戏中爱丽丝的死亡全部都是自杀吗？

打越：对。凡是她单独一人死亡的场景，全都是因为radical6发作后的自杀。



四叶

开朗的原超能力者

——四叶在《999》的故事完结后，被爱丽丝招募进了特务机关，成为一名特工了吧。

打越：对。游戏里也详细说了这事，四叶在前作与爱丽丝相遇后，很快就被招募进去了。

——她在《999》中拥有的超能力“连接形态形成场”，现在还有吗？

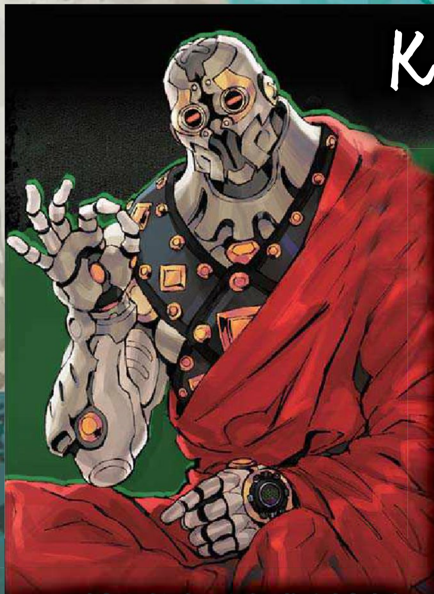
打越：还是有的。不过到达月球后，由于要给西格玛、法伊这样的高级超能力者增幅，所以基本无法使用自己的能力了。

——那么她在以特工的身分活跃时，是不是要用到这项能力呢？

打越：是的，用来跟哥哥尼尔斯建立联系。

——尼尔斯现在是怎么个情况？

打越：自从radical6病毒在全世界蔓延后，他就下落不明了。没准儿还在哪个地方活着吧。



K

包裹盔甲的西格玛克隆体

——K的本名叫凯尔，他是西格玛的克隆体对吧。

打越：是的。西格玛为了推行自己的AB计划，克隆出了K。

——K的记忆丧失是偶然吗？

打越：不，在AB游戏开始前，茜就给K注射了过量的曼德雷因（游戏中虚构的一种药物），引起记忆障碍。《999》中的SEVEN也丧失了记忆，情况跟K是一样的。

——K为什么在AB游戏中屡次都选择背叛呢？

打越：倒不是因为他有什么阴谋，只不过是在自我保护意识的作用下，努力活下去的表现罢了。

——西格玛对幼年的K态度冷淡，这是出于什么理由呢？

打越：人类在历史中面临着毁灭，拯救人类的重任便落在西格玛肩上。西格玛的性格在高压下发生改变，所以才对K如此冷淡，而绝不是因为讨厌K。人的精神被逼迫到一定境地，很自然地就会对周围的人冷冷冰冰。

——原来如此。那么K是否像西格玛、法伊一样拥有穿梭记忆的能力呢？

打越：也许有这潜质，但尚未开发出来。



露娜

善良的机器人

——露娜的真身是机器人，是否还有很多外形跟她一样的机器人存在呢？

打越：露娜并非单纯的量产型机器人。虽然骨骼是量产的，但外表由西格玛特别设计。

——游戏中播放过火星探测计划模拟实验设施的音频资料，音频中工作人员的声音听起来跟露娜一样。

打越：是的，那是露娜的声优能登麻美子小姐用露娜的声线去刻意演绎的。虽然只能听到声音，不过大家不妨想象一下，其实那个工作人员跟露娜有着酷似的外形……好了，再多的我也不能泄露了。

——露娜在AB游戏中全程都没有选择过背叛，这是有意为之的吗？

打越：是的，我力图将她塑造成一个纯洁无垢的角色。



ZERO三世

服从命令的人工智能

——他的性格是受谁的影响？

打越：程序是西格玛做的，应该就是他吧。

——故事到达中期后，ZERO三世的戏份就越来越少。他自己也说过“今后可能再也见不到了”，那么削减他的戏份是出于什么理由呢？

打越：他作为游戏的管理人，我想还是尽量控制一下戏份比较好。一个优秀的游戏是不需要管理人多插嘴，仅靠参与者对规则的理解也能顺利玩下去，后面就尽量把AB游戏交给参加者去完成了。



法伊

迷雾重重的超能力者

——最神秘的角色莫过于法伊了，她究竟是什么人呢？

打越：需要抱歉地说，法伊是本作惟一一个没有被讲清的人物。设定中，她与本作的登场人物有着很密切的联系，希望能有其他的机会阐述有关她的一切。（编注：也就是续作啦。）

——为什么只有法伊能做出失重情况下的飘逸动作呢？

打越：当得知所在地是月球后，只有法伊没有过多惊讶，也许她早就感知到重力的异常了。

——白头发让人感觉她跟《999》里的圣诞老人有所关联啊。

打越：虽然都是白发，但毫无联系。

茜

继《999》之后再次成为主谋



——作为《999》女主角兼主谋的仓式茜，也是这次的主谋之一啊。

打越：在《善人死亡》中，她和克莱姆博士——也就是西格玛一起谋划了AB计划，戴上ZERO的面具绑架了年轻的西格玛。在《999》中与圣诞老人一起绑架淳平等人的也是她。

——就事实而言，这是个相当反面的女性角色啊。

打越：没错。在《999》中她的目的是出于自救，这次却抱着“只要能挽救人类的未来，让其他历史付出牺牲也没关系”的独特价值观，精密策划了一系列事件。她经历过的那些苦难人生，是造就其性格和思维脱离一般价值观的首要原因。

——茜并没有令自己记忆穿梭时空的能力，可为什么在游戏的结局中她会知道未来的事情呢？

打越：在《999》中她可以与不同时间中的人心灵感应，传递信息，该能力经过了强化，便能让她跟过去和未来的自己通信。但她并不知道在模拟实验设施中发生的事情。



ESCAPE PLAN

文 阿鲁
美编 sienna



PUZ	逃脱计划		必须记忆卡
	Escape Plan		840MB
SCEH	2012年2月14日	港版	1人
下载版：117港币	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

这是一个利用到PSV各项功能的解谜类小游戏，玩家要通过滑动、点击PSV的前触屏和背触板、或者利用重力感应等操作来控制瘦黑和胖黑的行动以及触发关卡内的机关，最终让瘦黑和胖黑逃出生天。游戏一共有8个大关，每个大关又由不同数量的小关卡组成，每个小关卡都需要使用一些方法才能让瘦黑和胖黑脱出，游戏的难度不高，每个房间的思考时间在几秒到数分钟不等，多利用触摸操作就肯定能找到出路。

操作简介

游戏全程使用触屏操作，其中前触屏主要控制画面正面的相关要素，例如控制瘦黑和胖黑的行动、拉动机关、将画面外侧的物品推到里侧去等；而背触板的操作则和前触屏的功能相反，主要控制画面里侧甚至画面外的要素，例如将画面里侧的物品或机关推出来、敲打墙壁吸引羊或者敌人的注意力等，左摇杆控制放大或缩小画面，右摇杆控制画面移动，另外还有一些特殊操作会在下面的简要关卡攻略部分里提及。

简要关卡攻略

1-1 由左边退场

点击床上的瘦黑，等他一半身体离开床后再次点击，站好后指挥他往右走，点击右侧的门。

1-2 紧急煞车

指挥瘦黑往右走到机关处停下，等铁板完全伸展后在继续往右走。

1-3 注意小东西

指挥瘦黑往右走，点击地上的砖块。



1-4 弹指之间

指挥瘦黑往右走，点击地上的砖块，点击手术床两次。

1-5 伸长手指

利用背触板点击悬崖处的铁柱，每个铁柱需点击三次。

1-6 小心空隙

指挥瘦黑往右走，快到悬崖处时利用背触板点击中央的机关。

1-7 闪过

让瘦黑喝水，然后同时点击触屏和背触板瘦黑所在位置，让他跑动躲过机关，喝水后可跑动三次。



1-8 送你一程

让瘦黑扳动机关，然后利用背触板点击关着胖黑的笼子三次。

1-9 前后夹攻

让瘦黑喝水后走到机关的边缘位置，然后就可以利用跑动通过了。

1-10 落荒而逃

让瘦黑喝水后看准板子放下来的瞬间，立即利用跑动（需连跑三次）通过即可。

2-1 请坐好

点击前面的突起就能让牢笼顺利通过了，点击背触板牢笼的位置可以让胖黑摔死。

2-2 灰色死囚

笼子传送到最右侧后利用背触板点击笼子，牢笼打开后指挥胖黑往左走，利用背触板点击电流上的铁板可以挡住地上的电流让胖黑顺利通过。





2-3 夺命飞镖

先利用背触板点击铁板并吸引甲乙丙站在铁板处，甲乙丙被夹死之后便可以让胖黑一路往左，途中需要利用背触板点击铁板搭路。

2-4 破门而入

让胖黑走到木板处向下划动触屏，然后让胖黑往右走到木板处向右划动触屏离开。

2-5 准备床铺

先利用背触板点击下房间的床铺，然后让胖黑压坏上面的木板。

2-6 大风扇

顺时针划动触屏转动风扇即可开门。



2-7 致命废气

用手捂住漏废气的洞口就能顺利通过了。

2-8 向上走

这间屋有两个漏废气的洞，分别堵住即可，下层走到尽头后向上划动升降梯移动到上层。

2-9 唯一的生路

让瘦黑喝水，然后向下划动上方的机关放下木头，操作瘦黑跑动通过，点击右侧的机关开门离开，之后胖黑则在原地压坏木板脱出。



3-1 深呼吸

让瘦黑吸入气体，待其膨胀后点击瘦黑脱离出气口，之后利用利用PSV重力感应功能控制瘦黑飘到左上角出口。

3-2 放气

同时点击前触屏和后触板瘦黑所在位置可以令其冲刺一段距离，吸满气体的状态下可以冲刺三次。

3-3 充气孔

依旧是关于PSV重力感应的操作，多适应一下就能快速过关了。



3-4 秤重量

先让瘦黑喝水，然后站在机关位置开门，之后连续跑动通过。

3-5 倾斜

充气后一路往上飘，途中做细微的方向调整即可。

3-6 条条大路通罗马

通过划动前触屏可以改变充气后的瘦黑的朝向从而控制冲刺时的方向，利用冲刺进入上层房间。

3-7 险过剃头

吸满气后先飘到顶，然后冲刺两次后瘦黑就会慢慢下降，躲开途中的剃刀即可。

3-8 小心刀刃

利用背触板点击油桶位置即可搭桥，不过一段时间后通路会自动缩回去，要把握好点击油桶的时机。

3-9 挡下利刃

利用背触板将铁柱推出来挡住旋转的利刃，等胖黑通过大半路程后再将铁柱推进去即可。

3-10 吸烟可以致命

利用背触板点击油桶位置搭桥，走到第二个油桶位置时捂住漏废气的洞口，接下来一路搭桥即可。



3-11 赶羊

利用背触板点击关羊的牢笼三次可以打开牢笼，然后点击背触板将两只羊都赶到机关处就可以让胖黑顺利通过了（正面点击羊可以让其停止移动）。

3-12 推吧！

依旧是点击油桶搭桥，第三个油桶上方的机关要点击前触屏将其推回去。

4-1 往下掉

首先将视角调到下层，用背触板点击墙壁吸引左右两个甲乙丙走到翻转的道路上杀掉，然后用胖黑撞木板的同时用背触板点击油桶搭桥，需要点击两个油桶才能保证胖黑不掉下去，起身后立即指挥胖黑往右走并继续搭桥，尽头处撞坏木板，和右侧的瘦黑一起走到升降梯处向下划动前触屏。接着让瘦黑喝水后跑过翻转的道路，拉动机关后就可以向右脱出了。



4-2 窒息

先转动风扇吹散中央房间的毒气，然后让一人踩下机关，另一人通过门后踩另一侧的机关，依次通过两道门，最后点击最右侧的按钮开门离开，途中一直保持风扇转动。



4-3 慢慢来

让胖黑踩机关，瘦黑吸气后飞到上层右侧，中途注意移动和换方向，别碰到四周的电网了，在右侧踩机关，然后指挥胖黑移动到下层右侧踩下机关即可。

4-4 跌入情海

用胖黑分别在最上层右侧和中层左侧压坏木板，中层需要用背触板点击草堆用来做缓冲，然后将羊赶入中层左侧的管道，把从下层出现的羊排成一排，让胖黑掉在羊身上做缓冲。

4-5 步步高升

引诱下方的甲乙丙站上升降梯，然后转动风扇让升降梯到达最高处压死甲乙丙，接着让胖黑往右走即可。



4-6 有刺

控制胖黑往右走，快碰到木棍时使用背触板点出管子，然后迅速让胖黑压碎木板逃脱。

4-7 电球

控制瘦黑往右走，然后点击上方发电的球体改变电流位置即可。



4-8 死亡飞船

先点击下方的球体改变一次电流的位置，然后让瘦黑吸气往上飞，途中改变电流位置即可。



4-9 易碎品

先搞定上层左右两侧的甲乙丙，然后让瘦黑吸气飞到上层，接着就是搭路的过程了，由于途中可能会用到右摇杆来移动视角，建议用左手来控制铁柱的伸缩进行搭路工作。

4-10 戳破

吸气后向左下冲刺即可快速通过。

5-1 救生气垫

点击草堆可以使其掉在传送带上，看准时机让胖黑压碎木板掉在草堆上即可，接着往右走通过。

5-2 羊救星

先吸引甲乙丙走到地上有烧焦痕迹的位置，然后点击发电球体将其杀死，接着将羊赶到机关处开门就能让胖黑顺利通过了，途中需要多次点击球体改变电流位置，羊就算不小心被电死了也没关系，会不断刷新。

5-3 大锤头

控制胖黑往右走，看到上方的甲乙丙做出按机关的动作后马上往回走，等锤子自动归位之后就可以顺利通过了。

5-4 大气泡

划动气泡将胖黑包住，然后往上走。





5-5 气泡漫游

依旧是划动气泡，注意途中不要碰到周边的齿轮了。

5-6 从天而降

点击气泡两次将其刺破，然后撞坏木板并搭桥走到右边，之后要将上层的羊至少赶两只到右侧踩机关，赶羊的难度较高，要同时兼顾羊行走的方向和搭桥，由于都是通过背触板操作，对点击位置的准确度较高，需要多练习几次。羊和胖黑同时踩机关开门，最后胖黑在右侧房间压碎木板过关。



5-7 升降梯

先转动风扇将升降梯升到上层，然后引诱两个甲乙丙走到降梯升上，再转动风扇让降梯升到顶压死甲乙丙，接着让下层的瘦黑搭乘降梯升到上层过关（逆时针转动风扇可让升降梯快速下降）。



5-8 飘浮

让瘦黑吸气后不断往上飘即可，注意别碰到周边的刺。

5-9 上刀山

控制好方向，连续两次冲刺就能过关。

5-10 敲一敲

同时点击上面两个机关就能伸出铁板搭路，快速通过即可。

5-11 谁在那边？

先把下层的两个甲乙丙杀死，上层途中的木棒可以先用背触板点击三次伸出来搭路，然后在前触屏点木棒可以使其缩回去，这样就能让瘦黑掉到下层，接下来就是搭路通过了，中央的按钮要记得点击。

5-12 手指运动

这关需要大量运用到前触屏和后触板进行搭路和排除障碍。先将右侧的两个甲乙丙杀死，然后将升降梯移动到下方，然后把行走路线需要用到的柱子（不会缩进去的）全部先敲出来，然后就是搭路和控制瘦黑走走停停的工作了，难度较高。

5-13 敬酒

转动电扇让池子里的液体冷却后指挥瘦黑通过即可。

5-14 漏电

只要上方的两个机关不在同一平面，地面的电流就会消失，先将甲乙丙电死，之后一边点击机关一边指挥瘦黑通过。

6-1 砧板上的肉

敲出中间的铁柱挡住左右刀片，然后敲出左上第一根铁柱（将其称为一号铁柱）和下面那根铁柱，之后将一号铁柱敲进去让瘦黑掉到下面的铁柱上，让瘦黑走到刀片的背部，然后敲出一号铁柱右边的铁柱以及最下方的铁柱，不过最下方的铁柱不要完全敲出来，只敲两下，接着把中央的铁柱和一号铁柱下方的铁柱敲进去，等瘦黑快要落到最下方铁柱的位置时再将其敲出来，这样就能让瘦黑顺利到达下方。接着再次敲出中间的铁柱卡住左右刀片（其他铁柱可以全部敲进去了），瘦黑和胖黑就能顺利通过了，如果右侧的刀片挡住了胖黑就将中央的铁柱敲回去即可。



6-2 毒气

按住漏气口控制瘦黑喝水，看准时机跑过漏油的地方后按下按钮，之后再按住漏气口指挥胖黑往右走即可。

6-3 毒气浴

上下两层的管道都有两处漏毒气，都用手堵住就好了。

6-4 二手烟

让胖黑走到阀门处向上划动增加气阀压力，之后堵住管道的塞子会被吹飞，用手堵住冒烟的地方后其他塞子会逐渐被吹飞，这个场景一共有5处漏烟的地方，一个人觉得不好堵可以请朋友帮忙。第五个塞子吹飞后会将甲乙丙杀死，然后指挥瘦黑按下按钮开门离开。



6-5 特大风扇

难点在于两人不能碰到扇叶，转动的时候小心一点即可，最后将升降梯升到最高处即可向右脱出。

6-6 烤羊排

先将左上的羊赶两只到下层，途中需要控制放电的球体，然后两只羊踩一个机关，胖黑踩另一个机关。接着让瘦黑吸气飞到上层踩下机关就能通过了，这关赶羊比较费时间。



6-7 远离齿轮

先让瘦黑按下按钮开启升降梯，然后吸气往上飞，接下来就要一边控制瘦黑飞行和冲刺一边控制胖黑走下升降梯，注意不能碰到顶层的齿轮。

6-8 漏油

先让胖黑撞坏木板，可以在离木板稍微远一点的地方撞击，否则会碰到漏出的油，接着让瘦黑喝水跑过漏油按下按钮，之后坐上升降梯离开，途中需要用手堵住漏出的毒气，由于升降梯上升时可能导致画面跟着移动，因此挡住毒气的手指也最好跟着移位。



6-9 生锈油管

让瘦黑喝水，看准时间跑过漏油的地方，按下按钮后瘦黑往右走，胖黑原地压坏木板即可。

7-1 黑魔的桑拿

这一关要求冲刺和点击电球同时操作，多尝试几次就知道手法了。



7-2 热咖啡

点击电球后有一段时间通过电流，喝水后先走到边缘，点击右边的电球后马上多次跑动即可轻松通过。

7-3 豁出去

喝水后走到悬崖边缘执行跑动操作，然后迅速移动画面，把跌落途中的铁柱给敲进去，这样瘦黑就会落在下方的泡泡里，戳破泡泡后利用跑动快速离开即可。

7-4 从后下手

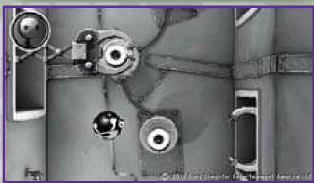
又是一个需要不停搭路的关卡，先算好行走路线，然后将不会缩回去的铁柱全部敲出来，接下来就是注意细节操作了。

7-5 下油锅

先转动风扇吹冷液体，然后指挥瘦黑向右走的同时还要用前触屏将机关敲进去，敲的时候可以稍微提前一点，不然瘦黑碰到铁管会停住脚步，接着就会被弹回来的铁管杀死，途中还要继续转动风扇冷却液体，可以找朋友帮忙专门负责转风扇。

7-6 小心爪子

吸气后的上升途中尽量离伸出来的爪子距离远一点，到上层需要冲刺两次进入传送带和墙壁的空隙，离开传送带后利用最后一次冲刺到达对面，之后再吸气上升即可。



7-7 眼明手快

不断敲铁柱形成道路即可，最下层的两个铁柱需要用背触板敲出来。

7-8 引开注意

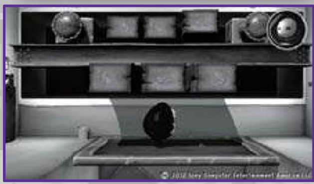
将两个机关都按到里面去能让铁板伸出搭路，而两个机关不在同一平面时才能解除电流。先按下一个机关，然后吸引甲乙丙走到有电流的位置，然后按下另一个机关，甲乙丙被电死的同时铁板伸出，马上指挥胖黑往右走，途中保持两个机关不在同一平面即可。

7-9 羊保镖

先让升降梯移动到下层，将甲乙丙吸引到最左侧，然后将升降梯移动到上层，让两只羊站在升降梯的左侧，胖黑在最右侧，再将升降梯降到下层，在甲乙丙杀羊的时间里让胖黑往右走即可。

7-10 大梁柱

先将下面三根木棒敲进去，然后将上面三根木棒的左右两根敲进去，接着用背触板敲出左右两根铁柱，接着迅速将中间那根木棒敲进去，等横着的木头掉下去后迅速将下面的三根木棒敲出来，这样就能将最上方的铁柱完全挡住，胖黑就可以顺利通过了。



7-11 疯狂漏电

三个机关同在里侧则伸出铁板，三个机关不在同一平面则解除电流，和7-8的攻略法大致相似，只需要将其中两个机关看做一个机关同时按下即可。

7-12 飘过难关

这关要同时兼顾控制泡泡以及点击电球机关，熟悉了泡泡的操作力度后就比较简单了。

8-1 绞碎机

先操作被泡泡包着的胖黑，控制泡泡移动比较简单，尽快到达右下角节约时间来操作瘦黑。吸气后的瘦黑移动速度较慢，不过刀刃的转动速度也不快就是了，赶紧通过后冲刺两次到达最右侧，然后等待其自动下落飘过去比较保险。



8-2 火箭王

这关只需要操作瘦黑，先到右侧按下按钮，注意路上的砖块要清理掉，然后进入气泡一路向上到达顶层即可。途中多余的气泡要手动点掉，电球也需要手动点击换位，不过总体来说不难。

DLC关卡

更新1.01版本后就可以在“黑魔的基地”里游玩下载关卡了,必须通关后才能开启。

D-1 囚犯加工室

点击牢笼三次救出瘦黑，吸气后来到右上角按下按钮，接着坐升降梯离开；点击牢笼三次救出胖黑，往右走撞开木板。

D-2 闪过香肠

让瘦黑喝水后看准时机连续三次跑动即可通过，用作搭桥的机关可以一次性全敲出来。



D-3 用力拉

先将甲乙丙吸引到升降梯上并将升降梯升到最高，然后指挥瘦黑拉动两个机关以及按下按钮，接着将甲乙丙吸引到喷香肠的地方杀死，然后拉动机关或按下按钮停止喷香肠，之后就可以坐升降梯离开了。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



D-4 触电

先将下层的甲乙丙吸引到升降梯上并将升降梯升到上层，然后让瘦黑按下按钮开启电流陷阱，将上层的三个甲乙丙聚集在电流会通过的位置后点击下方的电球将它们杀死，之后只需要在瘦黑路过时点击电球切换电流的位置即可。

D-5 香肠喷射器

和D-2一样，让瘦黑喝水后看准时机快速通过即可。



D-6 起司池

点击中央的机关可以让流水口换方向，没有流水的池子就转动风扇冷却后通过便是。

D-7 放电

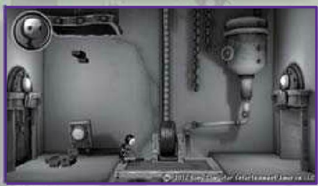
对吸气后的移动比较考究的关卡，熟悉了操作后甚至都不需要利用冲刺，直接满气飘入通气孔。

D-8 空中放气

吸气后第一时间调整好角度使用冲刺，否则钉板很快就会变换角度让逃脱变困难。

D-9 死亡陷阱

直接往回走即可过关。



D-10 弹珠游戏

划动气泡的同时将挡路的机关敲进去即可，难度不大。

D-11 吓呆了

夹住蜡烛的位置可以将火熄灭，之后就可以让胖黑离开房间了。

D-12 泡泡浴

划动气泡，同时点掉多余的挡路的泡泡。

D-13 抓好时机

依旧是划动气泡的操作，不过途中需要点击电球切换放电的位置以及更换气泡，需要同时操作的要素较多，需多练习几次。

D-14 别想动手

掉落了一块木板后就立即后退到边缘，等大锤回到原来的位置后再前进即可。

D-15 飘呀飘

需一边操作泡泡行动一边点击挡路的机关和泡泡，还要注意途中的尖刺。



D-16 泡泡满天飞

这关要往下移动，途中不断破坏挡路的泡泡即可。

D-17 泡泡行动

装着瘦黑的泡泡会自动上浮，而装着胖黑的泡泡则会自动下沉。可以先不管瘦黑，让它漂浮到顶，先让胖黑到达最右侧撞开木板离开后再来操作瘦黑，不过想要达成三颗星，还是练习同时操作两人吧。



D-18 来玩吧？

让胖黑操作左边的阀门，控制齿轮下降割开瘦黑身上锁后立即上升即可救出瘦黑。

D-19 危机重重

直接让升降梯升上去，然后两人往右走，堵住漏气口然后让瘦黑吸气，到右上按下按钮即可开门过关。



奖杯获得方法

本作没有白金奖杯，不过不少奖杯的拿法涉及到游戏中一些隐藏要素或需要一些小技巧，下面就来说说这些奖杯的具体拿法。

小问题 铜杯

取得条件：用5种不同的方式杀害瘦黑

大麻烦 铜杯

取得条件：用5种不同的方式杀害胖黑



实验对象 铜杯

取得条件：在6个关卡将黑羊当作实验对象

奖杯说明：在有羊的关卡让羊死掉即可，有羊的关卡如下。

监狱1：送你一程

监狱2：请坐好、灰色死囚、夺命飞镖

工厂1：赶羊

工厂2：跌入情海

垃圾场1：羊救星、从天而降、漂浮

垃圾场2：烤羊排

工作室1：小心爪子、羊保镖

绊倒 铜杯

取得条件：在5个房间内绊倒瘦黑

奖杯说明：可以绊倒瘦黑房间有监狱1的由左边退场（点击门上面的牌3次就会掉下来，一定要在没开门以前点才有用）、注意小东西（不点击地上的砖块）、弹指之间（不点击地上的砖块）、小心空隙（用背触板点击扫把，控制瘦黑走过去）和工作室2的火箭王（不点击地上的砖块）这5个关卡。



墨水打翻了 铜杯

取得条件：在12个不同的地方杀害甲乙丙

奖杯说明：可以杀死甲乙丙的房间如下。

监狱2：请坐好（用背触板点击墙壁让两个甲乙丙走在一起，引诱两人一起射羊，可以射死其中一个甲乙丙）、夺命飞镖

工厂2：往下掉、步步高升、易碎品

垃圾场1：羊救星、升降机、谁在那边？、手指运动、漏电

垃圾场2：二手烟

工作室1：引开注意

死神来了

银杯

取得条件：在每道关卡死亡

奖杯说明：大部分关卡都可以很容易死掉，下面列出不容易发现死掉方法的关卡。

监狱1：由左边退场。方法为把门上面的指示牌弄下来，绊倒瘦黑。

监狱2：破门而入。方法为让胖黑走到最左边，然后让瘦黑按下左边的按钮。

监狱2：大风扇。方法为用门压死。

工厂1：称重量。方法为等第5个油桶出现后会漏油，碰到就能死掉。

工厂1：赶羊。方法为用门压死。





警告牌收集狂

银杯

取得条件：收集所有警告牌

奖杯说明：游戏中，每一大关都有数个警告牌可以收集，警告牌的位置都比较隐蔽，下面列出所有警告牌出现的关卡和位置。



监狱1

警告牌名称	关卡名	位置
羊出没主意	弹指之间	左上方，第三个出现的牢笼里，需等待一段时间
跌入陷阱	小心空隙	中间齿轮的上方
巨大苍蝇拍	闪过	苍蝇拍的背面
回收胖黑	送你一程	关胖黑牢笼的背后
一片漆黑	落荒而逃	背部传送的带左下角，把镜头推向右边就能看到



监狱2

警告牌名称	关卡名	位置
触电	灰色死囚	铁板后的墙上
回收瘦黑	破门而入	下层房间利用背触板将杂物箱上的盒子弹开就能看见了
安全降落	准备床铺	把下层的床弄下来就看到了



工厂1

警告牌名称	关卡名	位置
肚子发胀	深呼吸	场景右上方
融化	称重量	上方经过的第四个油桶上
压扁	倾斜	第三层的左下
大风扇	吸烟可以致命	里侧一排油桶的最左边



工厂2

警告牌名称	关卡名	位置
甲乙丙	往下掉	第三个没有油桶的管子，推出来就能看见
放气	窒息	风扇上面，转动风扇吹散毒气后就能看到
水管冒烟	慢慢来	将画面移动到最右侧就能看到左上的警告牌了
顺手牵羊	跌入情海	草堆背后
头上有刺	步步高升	转动风扇将升降梯升到最高，警告牌在升降梯的底部
小心尖刺	易碎品	场景左上方，中间的油桶和下方的尖刺之间



垃圾场1

警告牌名称	关卡名	位置
羊入虎口	救生气垫	下层右下方
小心锤头	大锤头	锤子的背后，锤子放下后就能发现
巨大泡泡	大气泡	吹气泡机器左边
巨型齿轮	气泡漫游	最上方右侧的齿轮上，需要等其转动一段时间才能看到
气球破了	上刀山	下排尖刺左下空隙里
流沙	敬酒	场景右上角



垃圾场2

警告牌名称	关卡名	位置
旋转刀片	特大风扇	转动风扇，将升降梯升高，警示牌就在升降梯的底部



工作室1

警告牌名称	关卡名	位置
双电球	热咖啡	场景右上方
逃脱	下油锅	火箭上
机械爪子	小心爪子	最上方的爪子上
障碍物	大梁柱	巨大升降梯下方



工作室2

警告牌名称	关卡名	位置
火箭	火箭王	在上升的途中就能发现

完美大脱走

金杯

取得条件：在挑战模式中，在瘦黑和胖黑死亡总共不超过20次的情况下完成整个游戏

奖杯说明：挑战模式需要从头到尾将游戏重玩一边，由于之前已经通关过一次，很多关卡的打法已经明了，因此死亡次数实际上不会太多，而且就算已经死掉，只要在重新开始本关之前按START键选择重新挑战，那么系统是不会计算死亡的，所以这个奖杯是肯定可以拿到的。

其他奖杯：剩下没有提到的都是剧情奖杯，通关即可全部获得。



准备好，战士们！！



ACT	13 小队			必须记忆卡
	Unit 13			8MB
	SCE	2012 年 3 月 8 日	美版	1 ~ 2 人
零售版：39.99 美元 / 下载版：39.99 美元		无对应周边	对应玩家年龄：13 岁以上	

本作的开发小组是著名的《海豹突击队》系列”的开发小组 Zipper Interactive，所以本作不能免俗地带上了一股浓浓的“海豹味”。游戏强调的是战术运用以及对战场最真实的反映，而不是爽快的冲锋与杀戮。想在游戏里体验好莱坞特种兵历险记的玩家可能要失望了。不过有时候换一种角度，体验一下最真实的战场，或许也是一段不错的体验呢。

最近可能大家都知道了，Zipper Interactive 已经宣布解散，本作成为了这个知名小组的遗作，现在玩起来真是别有一番滋味在心头。

文 Aj.Dante & 金馆长 美编 NINA

基本操作 ★★★★★

操作列表

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
十字键上	开启枪械装备的瞄准镜
十字键下	更换弹药
□键	肉搏攻击
×键	冲刺
○键	贴掩体
△键	切换武器
L键	瞄准（长按为自动锁定）
R键	射击





触摸屏操作

游戏是在 PSV 平台推出，不利用触屏多少显得有些不专业。况且 PSV 的按键比家用机手柄少，一些操作还是要靠触摸屏来完成的。

首先是操作机械以及解除各种机关，机械一般都是固定剧情中操作的，没什么好说，而机关对于任务能否顺利进行有着重要的影响。触发式地雷自不必说，踩上即使不被炸得胳膊腿乱飞也会惊动敌人；而设置于门上的激光探测器更是可以直接惊动关卡中的所有敌人。

所以在游戏中大家要随时注意脚下，本作的各种机关注意一点就能看见，来到机关边上，画面左边就会出现标志，碰触标志就可以解开机关。

战斗中也可以利用触摸屏操作，捡拾枪械、开启瞄准镜的动作都可以用触摸屏完成，但是一般不建议用触摸屏来做开启瞄准镜的工作，比较繁琐，容易误操作。本作中我方和敌人都偏脆，在敌人火力比较凶猛的时候我们经常做的战术动作是探头开枪后马上缩回来，掩体外暴露太长时间的话很可能被乱枪击毙。注意本作中第二次抬枪是会保持上一次的准镜状态的，固定好一个倍率之后可以不用每次做调整。

翻过掩体也是要通过触摸右侧的虚拟按键，这点注意，另外提醒大家最好不要直接翻过掩体，能绕就绕，不然突然冒出敌人可能让你躲无可躲。

战斗中触摸屏起到的最重要的作用是扔手雷。点击左下方的手雷图标就可以投出手雷，不过先举枪用准星对准目标，收枪再扔雷的话落点会准一些。本作没有手雷延迟爆炸的设定，点了就扔出去了。

战斗心得

首先是需要熟悉本作的瞄准方式，长按 L 键的自动瞄准，自动瞄准可以把准星“吸引”到最近的敌人身体部位上去，包括头部，本作中的敌人都是爆头必死的，熟练掌握对战斗很有帮助。有时候躲在掩体后面不容易探头的时候可以先通过调整视角把准星对准敌人头部，迅速按 L 键和 R 键点射爆头，1 ~ 3 发的短点射基本上不会偏离目标。

本作无论敌人还是主人公都很脆，敌人基本上两枪就挂，主人公也会在沐浴弹雨后的三秒钟之内扑街，虽然体力会在不挨打的时候自动回复，但是仍然很危险。本作敌人 AI 相当出色，经常能够绕过掩体攻击我们，所以龟缩流也不是百试百灵的，战斗中最重要的是要抢占先机。也就是在敌人看到之前发动攻击，主人公都会默认装备一把无声手枪，用来爆头效果不错。在敌人还没看到你的时候可以用这把手枪爆头，敌人也不会直接发现你。

在后期的任务中，经常会面对数量众多的敌人，正面交火很困难，我们可以采用潜入暗杀的方式，暗杀除了用无声手枪之外也可以用刀，本作出刀动作很快，硬直很小，而且对任何敌人一刀必杀，接近后迅速干掉两个贴得很近的敌人不成问题，但是注意蹲在掩体后面的时候不能直接出刀，看到敌人过来绕掩体的时候要先脱离掩体再出刀。

性能不同的手雷（文中将所有投掷爆炸物简称为手雷）也是我们完成任务的好帮手，C4、阔刀地雷、闪光雷的用途不用我解释，但是关于碎片手雷需要有一点关于技巧性的说明：如何使用空爆。空爆的爆炸范围大，而且敌人没法躲，空爆的使用方法是瞄准敌人前面掩体的边缘扔出，手雷会弹起来，之后在空中爆炸。

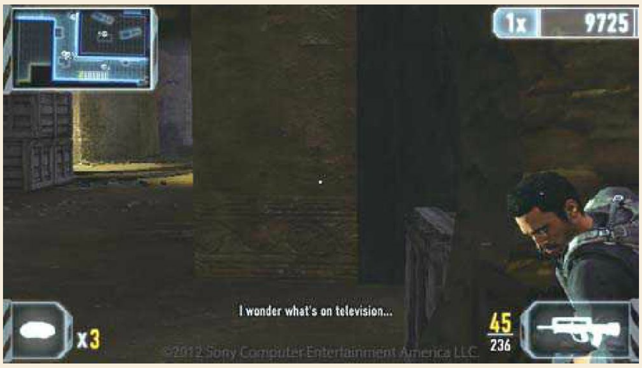
最后值得注意的一点是战斗的时候要根据情况选择战术，如果敌人喜欢离你比较远放冷枪，可以开准镜远程狙击，如果离得比较近，可以迅速关掉准镜用光学瞄准器连续射击搞定。

战斗时尽量寻找可以有空间来回移动的掩体，因为每一次从掩体探头射击敌人后，敌人都会记住你所在位置，假如你换了一个位置的话敌人是不知道的。想在精英任务中全程无伤通关这是必须掌握的一个技巧。

因为PSV按键不够的原因，所以本作开闭准镜不能非常顺畅，每次必须按着L来操作，有时候想关闭准镜按着L的时候会造成短暂性看不全画面，在激烈战斗过程中非常容易吃亏。所以尽量在需要的时候才开镜，一般情况下关闭准镜。

身穿蓝色衣服、防弹衣、戴鸭嘴帽的是使用最强霰弹枪USAS-12的敌人；而红色衣服头戴白色绑带的是火箭筒兵；带红色头巾蓝色围巾的是重机枪兵，遇到这些敌人时优先解决。

在任何情况下，在自己身旁丢出一个烟雾弹的话，敌人会看不见自己，但是会引起敌人注意（显示为黄色问号），可以利用这种特殊手雷做出战术变化，例如快速转移地点等等。



游戏流程 ★★★★★

进入任务

点击进入SOLO MISSION之后，我们需要在一个类似于日历的任务表上选择任务进行游戏，任务表分为四行，上一行的任务完成之后会开启下一行的对应任务。基本上关卡难度是从左到右依次递增的。

选择任务后进行任务简报，点击右边的ACCEPT按键进入任务。任务分为如下几种：

1.常规任务（DIRECT ACTION）

按步骤完成任务即可，没有什么特别的地方。

2.潜入任务（COVERT）

全程不能被敌人完全发现，完全发现的概念在下面的战场解说项目中会有介绍。

3.时限任务（DEADLINE）

有时间限制的任务，必须在时间结束前赶往目标地点，如果任务目标为多个，那么可以在中途固定地点补充时间，补充时间的地点在画面上显示为绿色钟表，都在必经之路上。

4.精英任务（ELITE）

无法自动补充体力，没有CHECK POINT（也就是死掉就必须重新开始任务）。体力只能在固定地点回复。

之后进行人员选择，我们的人员包括如下几种类型，不同的人员拥有不同的基本数值以及不同的武器装备和技能：

1.指挥官（COMMANDO）

4级会解锁一个所有人物通用的武器配件瞄准镜ACOG Scope，非常实用，远程爆头必备。8级会解锁个人专属的瞄准镜，比平时使用的ACOG Scope会准确一点。而9级会解锁个人专属武器SA-203榴弹炮，但是很难使用好，因为游戏爆头才能得高分和得到爆头连杀奖励，而且该武器一次只能装1颗子弹，总子弹数仅仅为11颗。

2.技术士官（TECHNICIAN）

技术士官使用手枪爆头杀敌得分会有加成，每一次有1100多得分。而且想挑战高分的话该人物应该优先选择，因为他有各种连杀奖励延长技能。

3.先锋（POINT MAN）

随着级数的增加会开锁多种枪口配件，而且配合9级获得的个人专属武器USAS-12霰弹枪，可以说是无敌了。该武器虽然射程近，但是装备ACOG Scope后可以把武器的射程提高到和狙击枪的那个级别，可以说是一个很好用的良性BUG。USAS-12这条大名相信不少人听过，不少射击游戏都有这把枪，它被美国当局称为“毁灭性武器”，可见其威力之强大。

4.枪手（GUNNER）

特殊技能为用枪射击炸爆地雷或者墙上的炸弹都有分数加成，在有分数加成的情况下炸雷，收获分数非常可观。他还有一个特殊技能就是连杀奖励（要和技术士官和狙击手的技能区分开来，他们的技能是延长时间，枪手的是直接奖励分数）而且枪手的优势在于携带子弹数多和血非常多，在高价值目标任务中首先能够立于不败之地，对于没有checkpoint的高价值目标任务中推荐新手们使用枪手。

5.渗透者（INFILTRATOR）

4级会解锁主武器的消声器，强烈建议优先把渗透者升到4级然后全部人物都可以使用这个消音器。

6.狙击手（MARKSMAN）

狙击手远距离射杀敌人会有400分得分加成，而且他和技术士官一样拥有延长连杀时间延长技能，多加利用可以获得高分。

在任务开始前系统会自动帮你推荐一个角色，一般来讲这个角色是很适合当前作战的。



战场解说

本作是可以自动回复体力的，除了精英任务之外，精英任务的体力槽会显示在左上角。

左上角还有地图，地图可以显示出很多东西，包括敌人位置和任务目标，常看地图就不会迷失方向，图标上有时候会标有向上和向下的箭头，表示敌人跟我们并不处于同一高度。

左上角还有一个侦察槽，在侦察任务中会显示，敌人侦察状态分为如下几种：

1.地图上敌人显示为白色，没有注意到你。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

2. 地图上敌人图标显示为黄色，他们注意到有敌人，但是没看到你在哪里。

3. 地图上敌人图标为红黄闪烁，他们就注意到你了，开始对你发动攻击。

如果在黄色的时候干掉敌人的话，那么侦察槽就会清零，而如果一直躲着不被敌人发现，那么黄色阶段敌人的侦察槽会在一段时间后清零，在潜入任务中及时干掉所有看见你的敌人也是一种方法。

右侧上面是分数计，下面会详解。

右侧下方是弹药数量和手雷数量，弹药数量可以通过站在地图上那些以子弹图标显示的弹药箱附近的方式补给，但是手雷是不能补给的，要节省着用。

在需要赶往距离比较远的任务目标的时候，角色头顶上会出现箭头，本作的箭头指示十分智能，一般箭头给你指的路就是最短路线。

分数与评价

分数可以在玩家杀死敌人、完成任务以及可以获得固定分数加成的时候获得。完成任务的分数固定，而想要得到高分就必须在杀敌和固定分数加成里面下功夫。

首先说分数固定加成，这类加成一般出现在时限任务和精英任务中，来到目标地点补充时间或者体力之后，会根据你补充前剩余的时间或者体力给予分数加成，无伤和剩余时间较多会得到更多的分数加成。

战斗得分方面比较复杂，基本杀敌给分是固定的，爆头、群杀、用无声手枪直接打死、用刀杀死、用机关杀死（比如引爆场景中的地雷等等）等等是有分数加成的。除了这些分数加成，还有两项可以帮你获得更高的分数：

1. 倍率：得分会积攒画面右上角的倍率槽，攒满一格之后战斗得分就会变为两倍，一段时间不得分倍率槽就会慢慢下降，挨打的话下降得会非常快。

2. 连杀奖励：持续以同样的特殊杀人方式（比如爆头和刀杀）杀人两个以上，画面右上方就会出现连杀槽，连杀槽也会不断降低，降低到 0 就会给予分数奖励，分数降低到零之前继续以这种方式杀人就会回满连杀槽，当然，越高连杀奖励分数越多。

过关后还会有相关的评价，除了关卡中得分之外，下面三项分别是：

挑战分：比如时限任务是否杀光敌人、潜入任务是否引起敌人注意，潜入任务想要得高分，必须注意敌人能不杀就不要杀，结算时会按照剩下的敌人个数算分，剩下一个敌人多得 2000 分。

时间分：关卡所用时间

命中分：命中率分数加成

四项相加即为总分，总分决定了评价。分数可以上传网上进行比较。



高价值目标

相当于支线任务，这些任务都是通过敌人的重重封锁暗杀相关目标，都很难，而且都没有 CHECK POINT。建议完成流程三十六个任务后再来挑战。任务的出现是根据你主线任务中获得的总星数决定的，最后一个任务需要夸张的 180 颗星（或者可以参考后面的秘技）。

单人任务流程攻略

任务1：开火



仔细观察地图，走出房门后的仓库里有三个敌人，两个人在叉车附近背对着我们，一个巡逻兵在游荡，可以往左走躲在木箱后面，等巡逻兵来到士兵身边的时候直接扫射干掉两个人，然后另外一个人就轻松多了。

从左边进门，爬上梯子后从左手边跳下去，从集装箱后面绕到正面通道那里，可以看见两三个敌人，干掉巡逻兵后退回到集装箱那里，敌人会一个个地找你送死。消灭这里全部的敌人之后去目标地点收集三个目标物，之后总部传来了下一步命令。

回到一开始的场景进入新打开的大门，来到一座大厅后总部会进行通话，在这里我们可以看到楼梯上有一个敌人巡逻兵，用刀子摆平即可。转过影壁之后敌人的卫兵很不专业地背对着你，干掉他之后迅速向门里盲扔一颗闪光弹，然后躲在门边干掉里面被晃晕的敌人，因为有几名敌兵是晃不到的，这里可以躲在门左边瞄准里面的门口，敌人会一个个地从那里冲出来送死。

消灭房间里的敌人后调查电脑，原路返回来到新的地点，触发 CHECK POINT 之后可以发现一名敌兵背对着你，用无声手枪干掉他吧。之后会和敌人全面接火，这里的敌人很喜欢躲在叉车后面，开启瞄准镜之后射击暴露出来的部位可以迅速杀敌。里面的敌人比较多，注意观察地图，敌人没清理干净千万不要进去，如果有些敌人位置很尴尬的话可以用诱敌战术。

消灭全部敌人后来到战斗机所在平台调查控制台，然后绕到下一个房间。这里的敌人集中在战斗机所在的平台上，进门之后可以冲上那个平台迅速砍死一个敌人然后长按 L 举枪干掉另一个。如果觉得不保险可以进门之后往左拐，从这里的楼梯上到比较高的位置，在这里和敌人交火至少不会有地形上的明显劣势。

调查电脑后沿路来到新场景，一个地下车库。这里敌人数量很多，先来到右前方的那扇门附近，门里有两个敌人，其中一个面向你所在的地方，这里要速战速决赶紧干掉这两个人，还有一个敌人在对面对你扫射，别管他，直接进门从附近的楼梯上楼来到控制室，控制室里有一个敌人，可以扔闪光弹晃晕之后速杀。不要急着穿过房间，这里还会出现一个增援，趁他立足未稳赶紧射杀。从这间控制室穿过去绕到对面可以正好碰上之前一直远程扫射你的敌人，在他还没蹲到掩体后面的时候赶紧干掉他为妙。

开动三个开关炸掉引擎，然后来到目标地点撤离。

任务2：沉默苍鹰

该任务要求从头到尾不被发现，我们可以利用这个任务熟悉一下潜入类任务的打法。

任务刚一开始就可以看到楼梯上方有个卫兵，趁他走过去的时候悄悄跟在后面一刀干掉。拿到文件后回到任务开始的地方，右转通过那条走廊，记得清理掉红外探测装置。



通过走廊后可以看到庭院里有三个卫兵，其中两个有可能一直看同一个方向，留心那个巡逻的就可以，当三个卫兵没往地图右侧看的时候跑上右前方的楼梯，上去刺死卫兵拿到第二份文件。

之后再次利用三个卫兵都没看你的机会跑回去完成任务（在没被完全发现的时候跑到目标地点也算完成任务）。

任务3：滴答作响的毒牙

这是一个时限任务，本关的限制时间不算长，抓点紧。

一开始最好先清理掉一路上的地雷，从建筑右侧进门。冲进房间之后干掉面对正门的敌人，出门后一个敌人埋伏在拐角，可以先下手为强解决掉他。大厅里敌人比较分散，本任务默认选择的角色枪手的HP比较高，对枪法有自信的玩家可以硬碰硬干掉大厅里的敌人。

楼上的敌人很业余，直接乱枪击毙，之后来到目标地点开始进行新的任务。来到废弃车场之后对面的门里会冲出三个敌人，由于刚冲出来的时候敌人位置很接近，瞄准一个进行连射可以造成人间惨剧。绕过车场，这里可以只拆除必经之路上的地雷。来到一间工厂里，这里一层的敌人比较扎堆，可以趁他们不注意的时候先扔一颗手雷过去，这里地形复杂，利用掩体绕到敌人后面偷袭是很简单的。小心从窗外会有敌人偷袭，不过他们想要打到你就必须从那个门里出来，守株待兔吧。

上楼梯之后在目标地点附近干掉一个不专业的卫兵安放炸弹，之后绕回到工厂内部解决掉新出现的杂兵，跑到目标地点任务完成。

任务4：闪热

这是一个精英任务，打得时候一定要谨慎些。

绕过墙角可以看到走廊里的卫兵，无声手枪打头解决，房间里楼梯下面还有一个卫兵，在墙角等一会，他会上楼梯，一刀劈死他。继续下楼梯来到赌场中，这里的敌人可能会发觉有人入侵到处乱窜，但是只要不轻举妄动就不会被发现，观察小地图中敌兵的位置用无声手枪从背后一一解决。干掉所有的外围敌人之后绕回到赌场干掉势单力孤的目标人物。

跑到目标地点补充HP之后可以发现附近有一扇大门，闪到门口迅速开枪解决掉一个敌人然后缩回来，等敌人完全躲到掩体后面之后开启准镜——狙杀。我们手里的武器远距离射击精度比敌人的好，不冒进的话没有危险，一开始的几个敌人消灭得差不多之后会有三个敌人增援，进门跑到掩体后面蹲下，这里视野开阔，敌人没有什么威胁。

消灭全部敌人之后上楼梯来到目标地点完成任务。



任务5：沙漠裂缝

开战之后往右走，利用无声手枪干掉这里的巡逻兵。绕到中央那座建筑的后面用无声手枪打掉门上方的监视器，然后爆头打死房间里面的一个敌人，之后回到柱子那里躲好。

这时候会有一个敌兵从另一侧绕过来攻击你，干掉他之后堵住建筑物的门，敌人会分批来你这里送死。消灭掉表层的敌人之后从房间中的楼梯下去，楼下有两个敌人，躲在楼梯口的话他们没什么威胁，之后救下人质。

原路回到楼上，会有两个敌人冲进来背对着你。杀光之后来到下面的场景，总部给你标记出敌人的位置之后我们可以从面前的窗户那里利用瞄准镜远程狙击掉一个卫兵，把敌人的火力吸引到窗户那里。然后上楼，这里有一个卫兵向你射击，解决掉他之后还能顺便从这里爆掉右侧卫兵的头。



从房间里出来绕到右侧，刚才的战斗已经让敌人全部转移到房间的窗户和二楼阳台那里。从右侧走廊对敌人发动突袭，打死一个敌人之后就退回去，他们会不知死活地来到走廊前试图跟你近距离对射，轻松解决掉这里的敌兵救下第二个人质。

解救人质之后从刚才你过来的右侧走廊附近会出现两个敌兵，利用庭院中间的掩体可以轻松解决。之后继续前进，来到最后一个庭院。

这里敌人超多，硬拼肯定是我们吃亏，先打坏这里的监视器，然后从右侧入口击毙二楼的敌兵，然后来到左手边的高台，趁敌人都在攻击右边入口的时候打死一名敌兵，敌人被你的火力吸引过来之后往下扔一颗C4（默认装备）能一下炸死大批敌人。之后守着高台通向庭院的入口那里消灭残余敌兵即可。之后下楼炸掉生化武器（切记躲远点），到指定地点后任务完成。

任务6：神速九头蛇

又是一个精英任务，这次难度比较高，请作好准备。

上来之后是一个类似车站的场景，先从右手边的地铁列车车厢里钻过去，躲在柱子后面用无声手枪干掉一个敌兵，这时候敌人肯定会发现我们，不过他们有胆过来的话就会被我们手里的霰弹枪打得尸骨无存。不过这里由于我们的霰弹枪很难命中贴身的敌人，看敌人太近了来不及的话可以用刀解决问题。

霰弹枪的射程比想象中要远一些，利用更换掩体慢慢接近敌人之后用霰弹枪秒杀之。补充体力后继续前进，下一个场景中在场景中部的列车附近有四名敌军巡逻兵，很难躲开他们的视线，不如挂在掩体后面硬拼。列车的另一侧还有几个敌兵，最好躲在列车里，等敌人过来就崩死，敌人离太远的话也可以用无声手枪爆头的方式击杀，最后还要对付目标敌人，他躲的那个地方太贱，很难在不受伤的情况下打到，所以干脆直接用一颗手雷解决掉算了。

上楼来到售票大厅，这里的敌人都集中在通道另一头，躲好了直接一颗手榴弹过去可以秒杀全部，之后来到目标地点完成任务。

任务7：暂无演出

时限任务，时间仍然很紧张。

上来之后的场景很开阔，先收拾对面房间中的敌人和左手边离你很近的卫兵，然后等左侧的两个用霰弹枪的卫兵跑近了之后迅速秒杀，然后上楼梯，这里有一个杂兵会躲在掩体后面，很难对付，不过我们可以用点射掩体的方法把他逼在掩体后面动不了。之后上三楼，在目标地点所在房间那里需要先解决正面的敌兵，然后从左手边的门里绕过去消灭两个敌人调查电脑。

前往目标地点的途中遇到的爆炸物需要用枪打掉，补充时间后往右前方看，打爆地雷可以秒杀掉附近的两名敌兵。之后主动出击寻找敌人，利用中间的复杂地形可以毫无压力地干掉两名一楼的巡逻兵，之后躲在目标地点所在的房间里，冲过来的敌人会被他们自己人的手雷干掉，在里面利用点射消灭掉二楼的敌人（他们大部分身体都是暴露在掩体外的），之后调查机器，然后上二楼救出人质。

杀回指定地点后过关，这里地形很复杂，记得随时看头上的路标，不要走错路。

任务8：黑色秃鹫

上来之后是一间大厅，敌人都在下面，其中一个敌人在远处傻乎乎地站岗，直接爆头即可。另外两名敌人会躲在花坛后面向你射击，往左或者往右挪一点就能看到他们。下楼进左侧的门，从这里利用突袭展开战斗，利用掩体可以轻松干掉这里的敌人。

调查电脑后上楼，楼上的两个巡逻兵警惕性不高，可以趁其中一个来到门边的时候用刀捅死，然后潜入进去干掉另外一个。调查电脑完成第一步任务。

下楼后出现四名敌兵增援，站在柱子后面干掉两个主动上钩的，然后脱离掩体来到敌人躲避的柱子那边一刀捅死他，剩下的落单敌人就不足为惧了。之后沿路绕到楼上，出门来到露天花园那里，从地图左边出去的话会发现两个巡逻兵在楼梯上背对着你，上去两刀捅死之后打坏监视器。原路返回进入露天花园的地方往另一个方向走，干掉这里的两个不长眼的巡逻兵，之后上高台。

高台上有一座小房间，屋顶上有一个巡逻兵，那家伙的武器是火箭筒，最好先远程爆头干掉。炸掉直升机之后迅速来到你上来的那个楼梯口处，等敌兵出现就一刀一个捅死。利用屋顶中间的直升机停机坪绕到对面去，从侧面直接消灭另外两个增援敌兵。

之后沿路下楼，来到楼下大厅后看到两个聊天的敌兵，他们说一句话之后会分开巡逻，躲到面前的霓虹广告牌后面，然后一一跟踪捅死。绕过大厅来到舞池，这里的两个敌兵还是会分开巡逻。不过这回不用玩刀，直接躲在吧台后面等巡逻兵绕到站岗敌兵身边的时候扔个C4过去即可。料理剩下的敌人之后上楼。

快速跑到连接桥上捅死背对你的敌兵，之后干掉右手边连接桥上的狙击手，下楼之后敌人会躲在目标地点的小屋里，扔个C4进去玩玩吧。之后来到目标地点，完成任务。

任务9：披着斗篷的回音

上来之后的大厅中可以看到两个敌兵，可以趁他们对话完分头巡逻的机会一人来一刀。之后解除楼梯边的炸弹，趁另一个巡逻兵转身的时候上去背后一刀干掉。

楼上屋里的两个敌人也可以利用他们巡逻路线的差别先捅死一个，这样最后一名敌兵就毫无压力。出门后一路前进来到一个仓库，在这里听到总部联络你之后立刻从左边的楼梯上去，从控制室绕到对面，两个敌兵会在聊完天之后背对你进行巡逻，一刀一个捅死俩之后在楼梯旁等着，敌兵一上来就捅死，只要你不被其他敌兵看见，他们就会一个个从同一条路上来查看情况。楼下的其余敌人可以用手雷加无声手枪解决。最后调查两个电脑后完成任务。



任务10：狂怒灰熊

这个时限任务完成方法相当简单，直接重火力碾压过去就可以了。

开始任务后的大厅里会出现敌人援兵，在我们的重火力下他们毫无优势可言，直接扫射秒杀。第二个房间中的敌人也很容易对付，躲在箱子后面一一解决即可。

补充时间后来到第二个场景，依然不需要半点犹豫，先解决掉对面下面两个急于送死的敌兵，然后从右手边下去绕到建筑物后面消灭那里的敌人，之后进入其中一个目标地点所在的房间里就可以等敌人过来送死了，消灭全部敌人之后任务完成。

第三个场景要求消灭全部敌人，更是简单得要死，敌人那么扎堆，手雷一颗就能换取世界和平。

来到停机坪上完成任务。

任务11：张扬的正义

很简单的一个精英任务。

出门之后可以看到两个敌兵站在叉车前面聊天，两刀送他们上西天。之后上楼可以看到一个巡逻兵，背后捅刀会被敌人察觉，退回掩体后面躲好，等敌人放松警惕之后从另一边绕过去一人给一刀。楼下的几名敌人很好对付，等他们放松警惕后背刺即可快速解决。

回到任务开始的场景，干掉增援的两个敌人后进屋上楼，这里需要消灭所有敌人，面前有一个巡逻兵，但是先对付巡逻兵的话肯定会被上面的哨兵看见，不如等巡逻兵走到集装箱里的时候先用无声手枪干掉楼上的哨兵，然后跟上去捅死巡逻兵。走出集装箱故意被敌人看见，这里他们所有的增援都会从你面前经过。可以练练无声手枪的枪法。

从楼上绕到右侧任务目标那里，往下可以看到下面有两个敌兵，居高临下用手雷炸死就可以全灭敌人，之后调查任务目标完成任务。

任务12：笼中之狮



沿路前进的过程中不要忘记打掉监视器，来到有敌人的场景之后面前的巡逻兵会隔着墙和对面聊天，这时候贸然冲上去会惊动敌人，可以等他们聊完了再捅死。从左边出去，远处有一个巡逻兵，他巡逻路线很长，等他转过去的时候冲出去捅死近处的巡逻兵。然后来到对面楼梯下面躲好，等外面两个巡逻兵聊天结束后捅死那个离你近的，然后回来，过去干掉目标人物。之后的敌兵可以利用楼梯和他们周旋。

消灭敌人后来到下一个场景，这里就没必要偷偷摸摸了，直接打死楼梯口的两个敌人，然后利用C4炸弹封锁楼梯口，利用窗户攻击对面的敌人，如果有敌人聚集在楼梯下面就引爆C4。

杀光敌人后安置炸药，回程途中会被敌人阻击，上楼梯的时候一定要小心。来到下一个任务目标地点，这里可以看见对面的房间里有一个敌人，楼上的连接桥上有两个巡逻兵。趁桥上的两个巡逻兵聊天的时候冲上去杀死他们，然后从栏杆跳回到楼下利用无声手枪干掉房间里的敌人。注意隔着玻璃打的话要连打两枪。之后楼上的敌人不足为虑，即使惊动他们，躲在楼上入口处的房门那里也可以无伤解决。

来到第三个场景，这里地形比较复杂，全程偷袭的话不太好解决，进门左手边有两个巡逻兵，当他们聚在一起聊天的时候头部是重合的，两枪爆头直接解决，之后的敌人都可以缩在入口附近远程射击解决。楼下的敌人还在的话可以上楼梯等他们（注意不要上到二楼），找到机会出去就是两刀。然后慢慢解决楼上的敌人，注意对面楼上有一个狙击手，看到红色瞄准线一定要闪开。

消灭敌增援后跑到指定地点过关。

任务13：斩首行动

潜入任务，比较考验人品。

来到飞机修理库门口不要进入修理库，往左走，从左边的门进入飞机后方，这里会有一个巡逻兵，点掉。利用这名巡逻兵可以诱杀这里所有的敌人。

来到下一个机库的路上毁掉监视器。下一个机库中有一个背对你的敌兵，点掉。然后冲进去干掉最后一个杂兵，战斗结束。

任务14：残忍眼镜蛇

时限任务，有可能话最好给你的枪手换一把好点的武器。

上来之后什么准备工作也别做，直接利用枪手的高体力冲锋陷阵，如果不是四五个敌人一起攻击你的话很难在短时间内打死你。先清理对面的敌人和巡逻兵，然后冲到高台上，这时候敌人应该正在向下瞄准，直接秒杀，干掉所有敌人后来到目标地点补充时间。

出门之后直接用枪扫掉地雷，干掉两个查看情况的敌人之后迅速冲出门，外面有一个用火箭筒的，被正中就是秒杀。冲到汽车旁边躲好，干掉楼上持火箭筒的敌人。然后可以发现三个敌人聚集在门口，容易把我们压在掩体后面出不来，可以直接把手雷从掩体（就是那个棚子）上方扔过去秒杀堵门的敌人。

利用场中的地雷消灭增援敌人后赶快跑向目标地点。这次的目标地点是一个三层楼房，这里依然不用犹豫，直接杀掉门口的卫兵，冲进门，打死左边的敌人后蹲在中间的掩体上，一楼和二楼部分敌人会过来送死，杀掉他们之后上楼，三楼的敌人很分散，干掉一上楼之后对面门外的敌兵，然后贴着左边墙角转过去躲避机枪兵，杀死任务目标后顺手干掉有射击死角的机枪兵，然后一路冲到目标地点完成任务。



任务15：数据侦察

又一个潜入任务。

上来之后往前走，解除红外探测装置后进入庭院。绕过去（左右都可以）解除红外装置，用刀杀死两个敌人。

解除红外装置进门，贴着面前的墙来到右边比较矮的障碍物那里，然后赶紧回头，敌人会分散开，有一个巡逻兵路过你面前，跟踪杀之。从另一侧的集装箱旁边绕过去，爆头干掉那个站着不动的卫兵，回到之前的障碍物那里，把满头雾水的巡逻兵干掉，这时候第三个巡逻兵应该已经过来查看情况了，同样杀掉。

从左边贴墙根上去，杀掉里面的两个毫无准备的杂兵，任务完成，赶紧去找你的直升飞机吧！

任务16：云雾之龙

开始之后来到外面，从右边绕过去用无声手枪杀掉巡逻兵，然后等门口的两个卫兵聊完天之后一一杀之。不要进屋，从外面绕到刚才卫兵聊天的那条走廊上，从走廊最靠里的门进去捅死卫兵。

之后不太可能不惊动敌人了，在油桶附近和敌人周旋的话难度不大，多更换射击场所就可以了，上楼之后切记关掉瞄准镜以免来不及即使举枪射击，如果发现敌人数量有点多就下楼梯躲到楼梯下面，他们多半会跑过来送死。楼上那间装有炸弹的屋子里有两个敌人驻守，打死一个之后最好回去缩一下。

拆除三枚炸弹后沿路来到仓库里，下楼。楼下左边有两个敌人在背对你站岗，过去捅了他们。进入你下来时候正对着的门，等卫兵走过去之后过去捅死他。左边的卫兵用无声手枪爆头，右面的还是尾行之后用刀子解决吧。

楼上的敌人很好对付，故意开枪打死一个敌人之后在楼梯那里等他们上钩就好，扳动最后一个开关之后下楼，从另外一侧上楼开门下去，你会发现这里敌人的兵力配置跟以前某个任务完全一样不过这次不用考虑惊动敌人与否，直接秒掉上面塔楼里的杂兵，然后消灭楼下的敌人首领即可，注意敌人首领旁边还有一个跟他差不多硬的亲兵。觉得压力比较大可以往下扔两颗闪光弹。

消灭首领之后从一旁的坑道过去，记得关掉准镜，这里的敌人很硬，而且会冲，很难在动态射击中爆头，最好连射解决。对面坑道里干掉第二个首领后任务完成。

任务17：春季扫除

时间依旧很紧的一个时限任务。

一开始的目的是消灭掉指定敌人，不用磨磨蹭蹭，直接用重机枪干掉面前两个背冲你的巡逻兵，之后顺左边走，消灭掉躲在花坛后的敌兵后来到外面，用这里的花坛做掩体可以在干掉目标敌人的同时清理掉其余敌人。看敌人数量不多了就赶紧冲刺赶往目标地点。

下一个目标地点是一个类似大戏院的地方。先不要进去，从右手边的楼梯上楼，在包厢里干掉敌人拿到道具，在这里要通过窗户干掉正面舞台上的两个敌人；之后上左侧的包厢，在包厢里同样干掉敌人拿到道具，下一层之后在窗口那里干掉对面的两个敌人，然后不要着急出去拿第三个道具，等敌人的霰弹枪兵进来试图攻击你的时候将他们击杀，之后不用管增援的敌人，拿到道具后直接走人。

第三个地点的时间可能会非常紧迫，上来之后先用无声手枪干掉连接桥上的敌人和下面的巡逻兵，然后端着重机枪从左边的楼梯上下来射杀发现你的敌兵后安装炸弹，右边有一个站在屋子里的敌兵，将之干掉后瞄准正前方二楼的房间干掉这里驻守的敌兵。这时候会有两个霰弹枪兵从正面冲过来，乱扫解决。然后打掉左上方监控室里的敌人。这一系列动作一定要快，而且最好不要出现大的失误。

安装炸弹后抓紧时间从附近的门里上楼，之后不用管敌人，一路冲到目标地点就能完成任务。

任务18：睿智闪电

很短的一个潜入任务。

往前走走卸掉脚边的红外探测装置，出门之后马上躲在墙后面，不要管红外探测装置。两个聊天的敌兵会一起向你这边移动，不过其中一个会走到另外一边，一直向你走过来的那个转头之后可以爆头秒杀，然后马上往左看，秒杀掉另一个杂兵。

卸掉红外探测器后沿着场景中间的椅子走，走到一半会突然出现一名敌兵，爆了他。进入列车车厢，废了出口处的红外探测器，趁外面两人聊天的时候过去用刀捅死，然后进入车厢捅死最后一个目标，解救人质后任务完成。

任务19：疯狂的子弹

潜入任务，不过难度并不高。

先打掉一出门就能看见的监视器，然后跟随那个士兵走，但是不需要杀他。等他在窗前和同伙聊天的时候，偷偷走上二楼，并且躲在楼梯右边掩体处。等这两名敌人均向右走后，我们再偷偷走出前面的们来到阳台。右转射掉墙上的摄像头后直走，等待刚才那两名敌人再次分头走开后就可以偷偷走上三楼去。上楼之后出于保险左转爆头击杀巡逻兵，任务目标就任我们宰割啦！



任务20：立即治愈

进入任务后直接上楼，走廊对面有两个背对我们的敌人，过去两刀捅死。然后继续前进，再往前还能发现两个聊天的敌兵，在路口两人会分开，一边来一刀就可以了。上楼之后楼上的巡逻兵依然可以直接捅死，爆掉楼下两个巡逻兵的头就可以大摇大摆地去调查通讯机了。

出门前进，这里的巡逻兵会分成两组，一组一人一组两人，跟着一个人的那组捅死他。然后另一组的一个巡逻兵会回来，杀完上一个巡逻兵之后去路灯下面等他一刀捅死，另一个巡逻兵会从门里冲出来，同样用刀伺候。

从刚才落单巡逻兵的巡逻道路前进进屋，点死屋里的两个敌人，之后上楼，干掉任务目标。

一路来到废弃车场，仔细看会发现上方有一个狙击手，优先干掉然后躲到掩体后面，敌人看不到你，过一会儿就会放松警惕。这三个都可以用刀搞定。

来到最后一个任务目标点，这里就是之前的任务中出现的仓库，进入仓库后优先干掉头顶上的狙击手，然后能用无声手枪暗杀多少个就暗杀多少个。其他的硬拼也难度不大，安装好炸药后跑到指定地点完成任务。

任务21：一片静谧

依旧是潜入任务，难度也不算很高，但是必须干净利落不能有失误。

上来之后下楼左转，干掉地上的红外探测装置，此时再偷偷进入右手边的房间操作电脑达成第一个目标，房间的那个敌人并不需要杀害。走出房间门口直接从正前方的窗口跳出，偷偷走到左前方的楼梯并上去（该过程右面的 4 个敌人不会发现自己）。走上完楼梯跟着任务指示箭头左转后，看到前方会有一个敌兵背对我们，此时必须毫不犹豫向前走然后迅速解绑目标人物，完成后立即走向终点方向。只要注意全程不能快跑就可以了，时间是足够的。任务完成后 5 星达成。



任务22：休眠火山

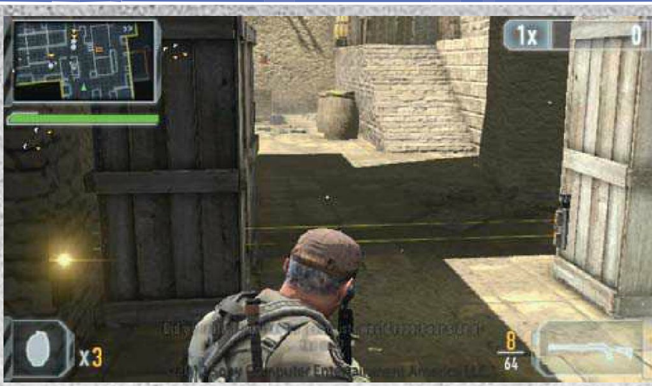
时限任务，有点难度。

本关很短，但是敌人很多，而且时间很紧迫，最好一直冲，边冲边打，完全不要在意什么潜入的问题。

第一个场景很简单，需要杀光所有人，冲进仓库敌人还不会马上警觉，直接扫射就能杀死几个背对我们的敌人，压力不大。

本关的难点在第二个仓库里，这里需要先打死左边两个巡逻兵然后瞄准正面门旁边的地雷，敌人冲出来就射爆地雷，进去之后清理完一层敌人先别上楼，往任务目标所在房间附近扔几颗手雷就能减轻接下来的战斗压力。





任务23：绿色头领

任务一开始往前跑，看到红外监视器就停下，换无声手枪干掉拐角处的敌人。然后不要转过墙角，进入那座小楼干掉里面的敌人，在里面打外面的人也很轻松。最好在这里解决左上方房顶上的狙击手。

消灭外面的敌人之后翻出去，倒着走向目标地点，瞄准刚才那座小楼的楼上，看到狙击手的头就开枪，救下人质之后向对面进发，对面门口有两个敌人，看准之后用霰弹枪迅速解决。

前往下一个地点，进通道之后一直走，来到通向庭院的门口，这里可以看到一个红外探测器，故意引起敌人注意之后缩回去，然后等敌人聚集到门口的时候攻击门旁边闪着红灯的机关能用毒气干掉好几个敌人，之后从毒气机关的旁边上楼，干掉楼上的敌人后战斗基本上就没有难度了，最后调查目标地点即可。

任务24：被改变的通告

一开始我们的任务就是杀光这里所有的敌人，很简单，躲在大厅入口处等敌人过来就可以了。扫清敌人后出门，来到剧院场景之后直接上到顶层，干掉屋子里的巡逻兵，然后从离楼梯比较近的入口进门，敌人会不断经过你外面送死干掉本层敌人之后调查机器。下楼梯之后会发现两个敌人，用无声手枪秒掉之后立刻退回楼上，回到屋子里等增援的霰弹枪兵出现，远程干掉他们。

下楼后的敌人比较简单，扫干净之后调查电脑黑掉它。消灭敌人增援后来到舞台场景，直接上楼绕到舞台后面干掉主席台上的敌人即可，扫清残敌后顺电梯下去来到下一个目标地点。

这里先下到最下面打坏监视器，房间里的敌人会在里面慢慢溜达，找机会钻进房间里一刀一个然后黑掉电脑。出来之后进入对面的大仓库，一楼的敌人行动路线很规律，分开干掉就是了。之后顺楼梯上楼，随便你怎么干掉哨兵后黑掉电脑完成任务走人。

任务25：朦胧风暴

这个任务如果要追求高评价还是有难度的。首先要从右边的楼梯上楼（注意解决 2 个红外线探测装置），上完楼梯右转后再次右转，射掉墙上摄像头后躲在墙上，等待那两个敌人聊完天后刀子干掉左边的那一个（右边那个不需要管），然后转身就安装炸弹。完成后下楼梯，翻过酒柜台再安装一个炸弹，再干掉旁边那个敌人。之后从左边翻出酒柜台，往舞台方向的那个炸弹走，等前方那个敌人转身后走上去一刀解决，然后就可以顺利安装炸弹了。这时候往原来酒柜的方向走，从该层楼的右边的出口出去，找好掩体后观察外面两个敌人的动向，全部背对自己便可以迅速出来安装炸弹，完成后就可以直奔终点了。

任务26：燃烧的愤怒

比较困难的精英任务，不过好在并不长。

首先往前走，记得看见机关就解除掉，敌人所在大厅门口的机关最好手动解除不要打爆。在大门右边等等，对面会出现毫无防备的敌人，爆头秒杀。进门后往右走，干掉右侧走廊上的两个巡逻兵。转身从门口的另外一侧上楼，这里对面会有很多敌人对你远程射击，可以用无声手枪一一解决。

消灭所有敌人后来到对面的目标地点启动机器。门外还有两名敌人，其中有一位正好能封住你出去的路，冲出门硬拼损失比较大，建议从另一边绕出房间，用油桶做掩体消灭掉封路的敌人。

下面还有一个敌人就比较好解决了，用手雷给他玩个闷罐烧。安装炸弹后翻墙回到进来的场景（小心毒气机关）。回到起点上楼。

楼下可以看到有三个巡逻兵，先不要理他们，直接干掉对面二楼的火箭筒兵，然后慢慢清理楼下的杂兵，他们都会死在掩体的后面。之后赶紧上楼，杀死离你比较近的三个杂兵之后在围墙那里躲起来，对面有一个狙击手和一个火箭筒兵。之后下楼安装炸弹，爆炸后敌人会来增援，刷评价的话可以打一打，不刷评价的赶紧从后门冲出去完事。



任务27：破灭的部落

时限任务，难度极高，可能要重新来几遍。

一开始就要冲，看到第一个敌人后举枪干掉，然后用手里的重机枪封住位干掉闻讯赶来的其他敌兵。上楼之后转过墙角立刻蹲在掩体后面消灭走下来的火箭筒兵，然后对准通向外侧的大门，干掉增援进来的敌人，转过墙角蹲好，往敌军机枪手那里扔一颗手雷之后立刻往上冲，干掉目标敌人。

跑向补充时间的地点途中会发现地上有一颗地雷，在这里敌人会出现两个增援，迅速秒掉赶紧去补充时间。下面的场景很难，一旦惊动敌人，本来就多得令人发指的守军还会叫来多得令人发指的援军，时间根本不够。这里需要用潜入打法，进门之后往左走，上楼用无声手枪干掉两个敌人，然后等楼下的敌军放松警惕后从另一边下楼直接冲到对面的小巷子里。这个阶段不可能不惊动敌人，转身干掉能打到你的敌人之后从梯子爬上去，安装炸弹后从另一边冲下去冲进走廊一路跑到目标地点。

最后一个地点简直难得见鬼，常规打法依然不管用，这里介绍我的一种打法供大家参考：

1. 干掉对面楼顶上的两个狙击手，要快。

2. 出门往右一直冲冲到尽头跳墙过去干掉你左边猪窝里的敌人，正面房间里的敌人，追着你的敌人暂时不用管，毒气会干掉它们。

3. 一直往对面冲，冲到尽头之后翻进那个小楼，从另一边出来干掉外面的两个霰弹枪兵。

4. 绕过去干掉两个霰弹枪兵，抬头秒掉头顶上那个火箭筒兵，然后对着小屋的门口开几枪，往里扔一颗手雷。

5. 看到数千分的加分后立刻往回跑，从小地图观察敌人的位置提前准备好秒杀掉，然后一路狂奔到目标地点自动触发任务完成的剧情。

任务28：最后夕阳

难度一般的精英任务。

上来之后先不要轻举妄动，上楼后打掉通往大会堂的门口的探测器，然后秒掉经过门口的哨兵。对面的楼顶上有一个狙击手，可以先用手枪给他一下，一般情况下是爆不了头的。这么做的目的是把敌人吸引过来，冲过来的敌人可以用霰弹枪和手雷解决。

等外面不剩什么敌人之后就冲出去，冲到一半躲在掩体后面干掉狙击手，进对面的门左转上楼杀掉这里的狙击手，然后居高临下弄死下面的敌人。这时候就可以下去调查机器了。消灭敌增援来到指定地点补充体力开始下一步任务。

直接从右手边绕到会场那里，从门里可以看见一个敌人，爆头秒杀，趁另外一个敌人查看情况的时候一起干掉，然后消灭掉一楼剩余的敌兵。

从另一边上楼，干掉屋子里的两个敌人完成任务。

任务29：饥渴的暴风

上来之后来到第一个目标地点，面前是密密麻麻的悬挂式地雷不过进门贴左边墙根溜过去的话压力不大，扫干净所有敌人即可完成任务。

之后来到下一个场景车站，如果有勇气的话可以无视敌人直接去扳动开关然后再慢慢跟敌人磨，不过需要一定的运气，最好的办法还是老老实实干掉所有敌人再去调查开关，这里的敌人甚至会自己触雷自杀，怎么打都很轻松。之后就可以过关了。

任务30：还原蓝调

难度比较高的精英任务。

首先向前走，来到路尽头躲在掩体后面，这里有一个敌人巡逻兵，趁他走回到大门那里之前干掉他就不会引起敌人的注意。之后还可以看到小巷子里有两个正在聊天的敌人，聊完天后他们会一块儿从巷子里出来，堵门口两刀解决。

进入前面的小屋里，对面楼顶的敌兵要先射死。然后用小屋的墙当掩体可以打到右前方的敌人，打死一个之后出来蹲在掩体后面，射杀头上的敌人。进门黑掉电闸就可以去补血了。

补充体力之后的场景中左边的小屋里会出现敌人，干掉他，另一个巡逻兵会跑到你面前送死，给他一刀就好。向目标地点前进的过程中会看到一个巡逻兵，不急着干掉他，躲在墙角，看到右上方楼上的巡逻兵走开后再杀人。然后可以不管其他敌兵，径直跑向目标地点过关。

任务31：冷血毒蛇

建议大家本关装备M14，打起来异常轻松，第一个场景直接推过去就可以了，难度不大。

上楼之后地形对我们很有利，杀掉面前两个正在聊天的敌人，一排售票机后面的那个敌人用无声手枪秒杀之后立刻往前方扔一颗闪光弹，之后收割即可。

第三场景依旧可以杀过去，掩体多得是，最后拆除炸弹完成任务。





任务32：盲虎

潜入任务，就目前来说难度不算高，但是也需要谨慎行事。

如果你不追求评价的话，大可杀光这里所有的敌人，只要杀一个缩回去等等，敌人根本发现不了你。记得清理掉所有的机关即可。如果达到5星评价的话可能要多试几次。上来后左转或者右转都可以，左转能够更保险地隐秘到达楼梯，但是付出代价是要干掉楼梯下面的敌人。选择右转的话需要运气，比较容易被敌人察觉，但是假如到达楼梯后能够不杀那个敌人就上楼梯。上楼梯后直走（右边因为两个敌人靠太近了不好杀，随便杀一个都引起全部人注意），利用右手边狙击手转身的时差解决掉前面的敌人，然后再解决掉狙击手。准备上3楼时要注意楼梯口有一个红外探测装置和摄像头，上完楼梯后还有一个摄像头，必须要注意。剩下的就是完成任务原路返回，稍加注意的话5星难度不大。



任务33：燃烧之矛

时限任务，时间紧得要命。

上来之后直接从飞机后面附近的入口进去，安上炸弹直接跑，来到下一个机库杀掉同层的两个敌人，安上炸弹迅速逃走，所有二层的敌人都可以不管。

来到指定地点后爬上面前的梯子，从一旁的走廊迅速冲到对面去，一颗手雷秒掉控制室里的三个人，包括要杀掉的目标。

下一个场景暗杀掉两个巡逻兵，或者干脆不管场景中部位置比较高的那个，直接进房间爬梯子来到对面的仓库，跳下去安装炸弹。然后跑到敌人所在地附近，发动突袭干掉三个敌人之后安装炸弹，赶紧跑，中途的敌人无视掉就好。

任务34：转向风暴

这个精英任务简直是为狙击手量身定做的，一枪撂倒一个爽快感十足。

往前跑几步就可以看到敌人，楼上有个狙击手，楼下两个杂鱼，先消灭狙击手。干掉敌人之后从刚才狙击手所在的高台上去，从上面攻击敌人，基本上没什么威胁，只是如果看到敌人上来之后就要退回房间里，在门口放个阔刀就可保平安。

消灭楼下的敌人后不要急着下去拆弹，从另外一侧下楼，杀掉这里的巡逻兵以绝后患。拆弹之后来到饭店里准备暗杀目标。

暗杀的过程更加简单，首先在门边安一个阔刀地雷，然后狙死一个敌人，剩下的敌人会有很大概率过来送死。进去之后赶紧往餐桌后面躲，这样楼上的敌人就任人鱼肉了。

杀死目标之后上楼撤离，注意清除掉所有的机关以防万一。



任务35：寂静遗迹

潜入任务，流程比较长，想获得高评价可能需要多次尝试。

一上来后不要出门，直接开准镜射掉屋顶上的狙击手，只要不出门口干掉他就不会引起其他人注意。出门后那两个巡逻兵不需要管，射掉左边门口的监视器后就进去室内，然后再躲在右手边的门口（即箭头指示方向的门口），等待外面两个敌人向左走后就可以干掉前面的摄像头顺利离开第一个场景并且留下4个活口。上楼后要出门时再次解决掉监视器，并且躲在门前的油罐后面。此时左右屋顶各有一个敌人，我们只需要注意左边敌人的监视方向即可，当他转身背对我们后，立即沿着右面的墙直走，一直走到可以见到左转的路为止，等待左边屋顶的敌人再次转身的时候便可以左转离开第二个场景。接下来就是考验枪法的时候了，左前方会有两个敌人，当他们分开后要迅速解决掉右边的敌人，而且尽量不要给左边的敌人有回头的时间，争取走过去用刀子解决，或者在远处及时爆头也可以，否则左边的敌人会立即发现有同伴倒下了，这样子高评价就前功尽废了。然后沿着左边的走廊直走，从右边数起第二个门口进去，不过要注意这个门口有红外装置，射掉后可以从左手边的梯子上到三楼并完成任务，然后再次从梯子下来直奔终点即可。

任务36：自由市场

这个地形大家应该很熟悉，兵力配置也和之前差不多，先干掉两个外围巡逻兵，然后在正门那里狙杀对面楼上的狙击手。之后从右边小屋进去，利用这里BUG般强大的掩体干掉外面的敌人。

说实话，之后的战斗简单到了一定境界了，后面的敌人都不会呼叫增援，慢慢杀过去就可以了。

高价值目标 ★★★★★

高价值目标1：PHOENIX

上来之后的仓库里敌人很多，而且路线飘忽不定，如果发现有人在打你就赶紧躲起来，刚进门那里的木箱作为掩体是不错的选择，至少视野比较开阔，利用右侧的铁架可以迂回到敌人侧后方对他们发动突袭。

进入第二个场景之后可以先开枪打掉一颗地雷吸引敌人的注意，然后来到左手边的回廊那里，利用霰弹枪打敌人硬直长的优势干掉楼上的敌兵，然后看看敌人聚集地附近的满地地雷

来到下一个场景后先上到战斗机所在平台捅死巡逻兵，然后原路退回到入口处从另一侧绕到战斗机下面捅死第二个巡逻兵。从战斗机后面绕到走廊那里可以捅死那里站着的两个巡逻兵，之后上楼梯到控制室捅死最后一个巡逻兵

就可以前往下一场景了。

下一场景可不是那么好一路刀过去的，入口附近的两个敌兵可以先不动，等他们自己过来送给你让你捅，然后用无声手枪干掉对面二楼的敌兵。正面增援的两个霰弹枪兵可以退回到场景入口那里的走廊那儿等他们自己上钩，不过切记出刀一定要快，不能给他们开枪的机会，好在这两位多半会一个一个地过来送死。

之后从场景右手边上到二楼，干掉这里的敌兵后不要轻举妄动，我们要暗杀的BOSS会在长时间犹豫之后毫无防备地带着自己的亲兵上楼，关键是这两位还是一个一个来的一人一刀好了，之后跑到目标地点过关。

高价值目标2：VABUSHED WIZARD

相比其他所有高价值目标任务，该任务是有最多个无限出兵点的，总共由3个场景组成。打法应该积极换掩体，使用游击战术不断换到更前的掩体来达到前进的目的。只要距离无限出兵点够近，该点便会不再无限出兵。第一次玩该任务，不熟悉的原因可以使用枪手携带大量子弹和依靠血厚来完成任务。

任务开始后先不要上梯子，因为上面有摄像头、火箭筒兵、多个黏着炸弹，不太好对付。所以首先直走用无声手枪清楚地上的红外装置和右边出现的敌人，再使用主武器开镜暗杀对面楼上的火箭筒兵和重机枪兵，但有可能还会引起左边的一个敌人注意，干掉即可。然后观察小地图，一直等到左边楼上的敌人从黄色变成灰色之后，就偷偷沿着箭头指示的右边方向的掩体前进，上楼后便可以回头射杀原来二楼的敌人了。

来到第二个场景后首先要解决掉正前方2楼的火箭筒兵，此时会引起大量敌人注意，于是就会开始进入无限出兵状态。此处打法就是不断向前换掩体，这里的兵扔手榴弹的概率比较低所以不用怕，而且枪手的血也非常厚，此过程需要注意的是一开始右手边会有两个敌人，前进20米左右的左方建筑物二楼也有一个重型机枪兵，必须小心通过。谨记不要贪心多射两枪，或者想一次性到达更前的掩体，这里的出兵速度非常快，很容易一不小心就被杀要重头开始了，所以一定要冷静不能着急。当然如果有把握的话还可以在这里刷分，收获分数也非常可观。

来到第三个场景后，因为只有一条路能够去到BOSS那里，所以就一路杀过去吧！此处二楼只有一个火箭筒兵，优先解决后即可把注意力集中在对面地下层上来的敌人，每一次冲两个上来，补兵速度比前面一个场景还要快，所以这里可以使用手雷来解决问题，但是要注意至少留一个手雷来炸BOSS。来到地下层后因为地方窄所以提前关闭准镜，BOSS有可能一直躲在掩体后面不出来，所以丢一个手雷过去即可，剩下的没什么难度，遇到手榴弹和敌人上前突击可以先退到一楼，以此迂回作战即可。

高价值目标3：ERASE VIPER

任务开始后先来到第一个战斗场景后先解决掉两个敌人，然后就会引来3个霰弹枪兵（左面2个右面1个），先解决右面的，然后退后留出空间等剩下的两个敌人突击并射杀。然后一路前进来到第二个场景，因为一直到完成第二个场景战斗的这个整个过程中，敌人都是散兵而且不会叫支援所以很好解决。来到第三个场景后就是走我们所熟悉的从一楼上到三楼的路线，首先左转上楼，解决二楼的2个敌人和一楼的一个火箭筒兵，便可以上3楼。刚上到3楼的时候要注意楼梯口有个巡逻兵，要不引起注意将其射杀，然后找到一个尽量前的掩体躲下。3楼敌人的火力很猛，左右各一个火箭筒兵，而BOSS则是使用重机枪，注意在掩体来回移动。因为BOSS就站在对面空旷区域等着被我们爆头，所以难度很低。整个任务需要注意的细节就是一路上比较多黏着炸弹和地雷，多加留意即可。

高价值目标4：HYENA DROP

一上来后的第一个场景左前和右前方各有一个重机枪兵，开始后应立刻往右走，干掉原有敌人和援兵，然后从右边直走绕到原来左边的敌人背后将他们射杀。来到第二个场景后躲在最近的第一条柱子上面，此时右手边会有一个火箭筒兵，右前方还有一个重机枪兵和火箭筒兵，优先解决。其他敌人数量不多，如果有困难的话可以退回去等他们上前送死，非常简单。第三个场景有点麻烦，因为整条列车隔开了两边，本关BOSS就在对面，而想过去对面只能从列车中间的门。此处首先杀死这边的两个敌人，然后躲在列车中间的门。要注意的是从门口出去的时候会有两个黏着炸弹，可以站在旁边射爆它们再通过。如果有烟雾弹或者闪光弹的话更加好，完全可以丢一个出来便突击出去。在不使用以上两种特殊手雷的情况下可以先在列车里面靠左的地方射杀车外右边的敌人，此时会立刻引起4名敌人增援，只要退回去即可，敌人会采取一个人突击剩下的观察的战术，只要等他们来一个杀一个即可。等敌人不再突击之后便可以过去对面找到掩体，射杀没有任何掩护物依靠的本关BOSS。

高价值目标5：BIG SLICK

任务开始时是在酒店楼顶位置。下楼后根据指引走，很快就会遇到有三个敌人向反方向走，开启准镜将其逐个杀掉。来到下一个场景后（酒店大堂），首先就冲到前面一个很长的掩体躲好，此时已经被敌人发现，而且会有10个敌人疯狂冲向我们所在的地方。但是不需要紧张，因为这个掩体很长很宽，不断靠着它移动的话很容易干掉敌人，甚至可以达到完全不受到伤害，优先解决对面二楼的重机枪兵。之后爬上梯子来到最后一个场景，迅速在尽量靠左的地方找好掩体。一切准备好后开镜射杀对面高处的火箭筒兵。此时会引发敌人增援（3人），而本关BOSS也会从一楼冲出来，抓紧机会射死他吧！（即使不爆头也不要紧，因为杀掉BOSS之后分数会有4倍加成，此时再杀其他敌人分数会很高。）此场景剩下的敌人总共有7人（3个在二楼，4个在一楼），全部杀掉后即可前往终点完成任务。但是千万要注意前往终点时有一个地方要爬梯子到下面，如果不小心掉下去的话会直接死掉，这样子就前功尽废了。

高价值目标6：FRACTURED SCIMITAR

推荐使用狙击手来完成任务，这是一场狙击手的对决。

任务开始后首先要下来房屋二楼。来到二楼走廊时会有4个敌人从一楼门口冲进来，而且他们会不停丢手雷，此时利用走廊的掩体左右大范围移动，以避开手雷的爆炸。来到第二个场景后可以选择正面突破进去院子里（要注意对面二楼的火箭筒兵），也可以选择从左边偷偷穿过该地点，如果不求高分的话可以直接从左边仅仅干掉3个敌人后就过去。来到下一个场景之前会遇到两个杂兵，不要冲太快即可，一路上遇到地雷尽量拆不要射爆。来到



院子，总共有4个敌人，其中一个是火箭筒兵，可以选择从左路暗杀掉那个敌人，然后直走过去偷偷暗杀掉火箭筒兵。来到最后场景以后你会发现，这里真的是有太多狙击手了，而且BOSS也是手拿狙击枪。这场狙击手的对决难度不高，战斗时注意在掩体来回走动即可。干掉所有狙击手后从右面的楼梯上去，绕一个圈后从背后袭击本关BOSS。如果选择从另外一条梯子上楼的话（也就是我们完成任务要下楼的那条楼梯），很容易被BOSS一枪爆头。最后跑到终点交任务即可。

高价值目标7：CRUDE VAMPIRE

一开始可以直走上楼梯利用高度优势干掉所有敌人，然后一路杀过去问题都不大，因为敌人没有增援、不会采用突击战术也不会丢手雷。但是来到最后场景后战斗会异常困难，整个场景非常大而且无限出兵点不止一个，一定要步步为营。一上来首先要解决前面最高处又右前方较远处火箭筒兵，此时尽量不要向前推进，因为在高价值目标任务中后方永远是最安全的。本关BOSS的武器是强大的火箭筒。

高价值目标8：GRIFTER EXPEL

推荐使用技术士官来完成任务，他可以携带最多数量的C4炸弹（4个），能够发挥很大的用途，而且必须留着至少一个C4炸弹来炸掉BOSS。

一上来后直走找到掩体，等待前面两个敌人交叉走开到最远的时候一枪干掉一个，这样子的话其他敌人就完全不会注意到这边（全部依旧是灰色）。之后先暗杀掉左边的敌人然后直走，躲在最近下一批敌人的地方（靠近那部汽车），此时即可大胆射杀火箭筒兵，其他的两个敌人完全不构成危险了，稍微要注意的就是进去室内之前要解决在柜员台的重机枪兵。来到第二个场景之前，也就是上完电梯左转后可以不跟着箭头再次左转，而可以选择直走到前面的楼梯左转（要注意先解除黏着炸弹，但千万不要炸掉引起敌人注意）上去后可以解决掉那个狙击手，然后再回到原来的那个地方反方向上楼，再解决掉这里的那个火箭筒兵，然后就可以利用高度优势射杀地面全部敌人。在到达第三个场景之前要小心注意墙上的黏着炸弹。来到目的地后即可大胆射杀一楼的三个敌人，他们并不会叫同伴支援。上二楼的时候要小心，因为有一个火箭筒兵正对着楼梯口，不是你死就是我亡。对自己枪法有信心的同学可以直接上去一枪解决，也可以选择丢个手雷上去解决。来到本关BOSS躲藏的房间后首先解决正面的火箭筒兵，此时就是必须要保证速度了。楼下会无限冲出敌人，每一波两个敌人（其中一个是霰弹枪兵），而且BOSS也是拿着USAS-12霰弹枪这把毁灭性武器，基本上没可能活着见到这个BOSS的样子，因为一冲出来就挂了解决了一波敌人后，利用中间的间隔时间靠在墙上丢一个C4炸弹进去BOSS的房间并引爆（我们是不能够做到在掩体中瞄准BOSS并射杀的，因为他躲藏的地方很诡异），最后到达终点完成任务即可。

高价值目标9：SCORPION CRUSH

任务开始后就下到二楼并躲在楼梯处，等这两个敌人分开后就可以悄悄走上去一刀杀死一个。下来一楼后干掉左手边窗前的敌人，然后从正对这个窗右手边的门出去再暗杀掉那个敌人。继续往箭头指示方向走，射杀远处明显的敌人。注意穿过地上的三个地雷，然后离开本任务的第一个场景。来到第二个场景后第一时间干掉见到的一个敌人，然后再利用掩体解决第二个敌人和远处屋顶拿RPG的敌人，杀这3个敌人的时候要求不能被敌人发现，引起对方注意则没关系。继续靠右沿着屋子走到可以看见左边一楼的两个敌人为止，开镜射杀之。然后沿着面对这两个刚刚干掉的敌人的右手边走，从第二个门口进去屋子。上到二楼后干掉两个敌人就结束第二个场景的战斗了。若在该场景被一楼的敌人发现了二楼会多增4个敌人，变成6个，一楼会无限出兵直到解决了那个发现你的敌人为止，不太好对付。来到第三个场景后首先解决左边那个敌人，之后再分别解决前方和右前方二楼的敌人。此时走向右边找到掩体等待前方二楼的敌人出现，然后解决之。直走穿过前方的洞解决掉一楼的两个敌人和右前方建筑物二楼阳台的敌人，然后就可以结束第三个场景的战斗。来到第四个场景后，首先往右靠，拆掉地上的地雷并且按顺序分别解决右面、上面二楼、前方的三个敌人。至于室内的那个敌人大家可以量力而行，因为没有掩体可以找，枪法好的可以选择在被他发现之前干掉他，实在不行可以利用手雷，不过一定要小心，因为该敌人是机枪兵，火力非常猛。进入室内后左转解决掉过道墙上的炸弹后，很大可能会引起敌人注意，这时候从地下层会冲出几波敌人，找掩体干掉就没有问题了。地下层在遇到最终BOSS之前总共有5个敌人，利用掩体很容易解决，稍微要注意的是刚刚下到地下层的时候遇到的那两个敌人首先要解决右手边的机枪兵。解决掉第五个敌人后根据箭头指引就要出门口了，此时躲在门的边缘上，在远处就是本关的最终BOSS了。这次BOSS拿着火箭筒所以火力非常猛（比第7个高价值目标的火箭筒射击频率高许多），如果这个时候还有手雷的话就毫不犹豫全部扔出去吧！因为BOSS火力太猛了我们没可能和他耗下去，所以尽量不要管其他BOSS的亲兵，优先爆BOSS的头，一旦解决了BOSS，这里就不再是无限出兵了，最后就是走向胜利的终点了！



奖杯攻略 ★★★★★

奖杯总数	44	铜杯	24	银杯	17	金杯	2	白金	1

项目	
白金难度	4/10
白金所需时间	25小时
在线奖杯	2
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无



1. 虽然没有奖杯直接要求36个关卡都拿5星评价，但是白金过程中必须完成9个高价值目标任务，而开启最后一个高价值任务需要180颗星，间接要求全关卡5星。

2. 建议先达到全关卡5星，对该游戏手感和大概难度有了把握后再去挑战高价值目标任务。把全部高价值任务全部完成后，基本上奖杯完成率可以达到80%了。

3. 进行扫尾工作，全人物刷到满级（10级），完成2个在线奖杯和3个特殊条件奖杯。

New Recruit
铜杯

取得条件：完成训练关卡

奖杯说明：没有更新到1.01版本就开打游戏的同学可能会遇到完成了训练关卡都拿不到这个奖杯的情况，更新后再重打一次训练关卡就好了。重新打训练关卡的方法：Settings>Other Settings>Replay Training

Snakechaser
铜杯

取得条件：完成一次常规任务（DIRECT ACTION）

Lamplighter
铜杯

取得条件：完成一次潜入任务（COVERT）

Speed Demon
铜杯

取得条件：完成一次时限任务（DEADLINE）

L337 $0LD13R
铜杯

取得条件：完成一次精英任务（ELITE）

Friendly Rivalry
铜杯

取得条件：在某一个任务关卡中获得比你好友更高的分数

奖杯说明：一个类似于《机车风暴RC》的Pitwall超过好友的奖杯，需要选一个比你好友低分的关卡来打，然后超越之就能够获得该奖杯，正常情况会在任务结算完分数的时候得到这个奖杯，但是笔者遇到了该奖杯的BUG，是在任务进行中获得该奖杯的。如果拿不到该奖杯的话多试几次就好了。

Adapt and Overcome
铜杯

取得条件：完成一次日常挑战任务

Variety is the Spice of Life
银杯

取得条件：完成13个不同的动态任务

奖杯说明：在Solo Mission中随便点击一个任务后左边会出现两个触摸的选项RANKED和DYNAMIC，默认为RANKED。只需要在13个不同的任务选择DYNAMIC模式并完成即可。

Action Hero
银杯

取得条件：完成所有常规任务（DIRECT ACTION）

Master Ninja
银杯

取得条件：完成所有潜入任务（COVERT）

Time Killer
银杯

取得条件：完成所有时限任务（DEADLINE）

Ch13f Op3r471v3
银杯

取得条件：完成所有精英任务（ELITE）

World Peace in 36 Easy Steps
银杯

取得条件：完成所有36个任务。获得以上5个奖杯均需要过关即可，在获得星数方面并没有要求。

By Strength and Gulie
铜杯

取得条件：使用RINGO渗透者（INFILTRATOR）升到10级

One Shot,One Kill
铜杯

取得条件：使用ALABAMA狙击手（MARKSMAN）升到10级

De Oppresso Liber
铜杯

取得条件：使用ANIMAL指挥官（COMMANDO）升到10级

Honneur et Fid é lit é
铜杯

取得条件：使用CHUCKLES技术士官（TECHNICIAN）升到10级

Facit Omnia Voluntas
铜杯

取得条件：使用ZEUS先锋（POINT MAN）升到10级

It Pays to be a Winner
铜杯

取得条件：使用PYTHON枪手（GUNNER）升到10级

Sine Labore Nihil
金杯

取得条件：使用所有人物达到10级满级

奖杯说明：在大家全关卡5星和完成所有高价值目标任务后基本上每个人物都能够达到7级以上，有的会达到8级甚至9级。虽然线上双人联机会有高分加成，但是因为网速问题效率就因人而异了。笔者推荐在任务10中刷级，因为该任务类型为限时任务，所以所用时间比较短，很快就能够刷完一关。而且因为该任务有隐藏关卡（后面Life of the Party特殊奖杯会说明），里面可以多爆个人头，一般来说一关下来平均每个人物都能够拿到18万～20万分数，非常好刷分。此时9级人物只需要刷5次该关卡就可以升到10级了。



Trick Shot
铜杯

取得条件：用一个地雷干掉一个敌人

奖杯说明：打爆地上的地雷干掉敌人也算。

Twin Foiled
铜杯

取得条件：用一次近身匕首攻击同时杀死两个敌人

奖杯说明：在任务11中一出门口遇到的两个敌人就是靠在一起并且背对着你，上去对准两人中间捅一刀就可以了。有时候这两个敌人会分得比较开，不能一刀杀两个，只要重新多试两次就可以了。



Two For One
铜杯

取得条件：用一颗子弹同时干掉两个敌人

奖杯说明：笔者是使用狙击枪一次穿透两个敌人爆头获得该奖杯，有运气成分。前期要获得该奖杯有点难度，建议后期把ANIMAL指挥官（COMMANDO）升到9级后开锁该人物专属武器榴弹枪，一颗子弹干掉两个人绝对不是问题。

Crowd Control Jr.
铜杯

取得条件：用一颗手榴弹同时干掉两个敌人

奖杯说明：同样打爆墙上的炸弹干掉两个敌人也算。

Badass and Bulletproof
铜杯

取得条件：无伤干掉13个敌人

奖杯说明：无伤的意思是不能受到1次伤害（受到伤害标志为屏幕变红），而被敌人攻击时屏幕中间出现黄色圈并不算受到伤害，这是警告你正在受到敌人的射击，但是并没有伤害到你。

Brainstorm
铜杯

取得条件：在一个任务中，对敌人完成13次爆头

奖杯说明：多用用辅助瞄准，不断按L和松开L，这样就可以轻松瞄准敌人的头。

13 Squared
铜杯

取得条件：总共累计干掉169个敌人





Lucky 13 铜杯

取得条件：在13个任务中获得5星评价

奖杯说明：以上两个奖杯都是自然获得的奖杯

Dead Winger 银杯

取得条件：干掉PHOENIX

Witchiker 银杯

取得条件：干掉WIZARD

Anti–Venom 银杯

取得条件：干掉VIPER

Last Laugh 银杯

取得条件：干掉HYENA

Fat Chance 银杯

取得条件：干掉BIG SLICK

Sworded Out 银杯

取得条件：干掉SCIMITAR

Fangdango 银杯

取得条件：干掉VAMPIRE

Doublecrossed 银杯

取得条件：干掉GRIFTER

Finish Him! 银杯

取得条件：干掉SCORPION

Cloud Nine 金杯

取得条件：干掉所有以上高价值目标

奖杯说明：高价值目标任务总体来说难度不是特别大，其中难度最大的就算第二个任务（因为有多个无限出兵点），详细打法请看前面攻略。高价值任务过程中因为没有任何一个CheckPoint，中途挂掉就要重新再来，一旦失手很容易产生挫败感。建议新手使用PYTHON枪手（GUNNER），因为该人物血非常厚，可以携带的子弹数目非常惊人（MK43可以带1000颗子弹,一弹夹子弹200颗），红血时被敌人夹击选择盲射自保或者进攻狂扫都非常实用。

Less Me,More We 铜杯

取得条件：完成一次线上合作任务

Unstoppable 银杯

取得条件：在一次线上合作任务中得到最高分数

Extra Credit(s) 铜杯

取得条件：观看制作人名单

奖杯说明：观看方式：SETTINGS>CREDITS。看一次需要漫长的25分钟，幸亏还能快进。不过没有更新1.01的同学看完了之后会遇到不能获得该奖杯的情况，那么请同学更新版本后再次观看25分钟。

Life of the Party 铜杯

取得条件：向你的敌人展示你和他们中最好的几位一起参加过派对

奖杯说明：该奖杯在任务10中获得。一上来后第一次遇到敌人的地方就是大堂，先干掉里面的3个敌人，再干掉左手边第一个房间的敌人（也就是该任务第一个目标人物所在房间）。完成后在该房间左下角会找到一个人头石像，点击后获得。在你完成第二个任务目标后准备到达第二个CheckPoint时（第二个CheckPoint是在楼梯上），不上楼梯，而是右转下楼梯，再次左转后便发现墙上被挖空了一些地方，此时上前点击安放刚才获得的那个人头石像，然后这堵墙便会神奇地打开。此时进入右手边那栋建筑物的一楼，并且走到中间的那个舞台中站在一群敌人里面跳舞（找好位置点击“Dance”）完整观看人物跳舞后便会得到这个神奇的奖杯。

Blast From the Past 铜杯

取得条件：对过去的一切致敬

奖杯说明：该奖杯在最后一个高价值目标任务中获得。一上来离开这栋建筑物后跟着箭头直走，穿过地上3个地雷走进室内，一直走通过一小段室内的路后走到外面的集市。此时根据箭头指示走进左手边的那间屋子。进入屋子后左转一次后立即再次左转，进入一个房间。在该房间中会看到桌子上放着水果和酒，只要对着食物点击“EXAMINE”，就可以顺利获得该奖杯。

13–Star General 白金

取得条件：获得其他所有奖杯

实用？鸡肋？高星任务分享法

1. 首先把全部任务通关，只要求把36个任务中的其中13个任务达到5星即可。

2. 找到一个已经获得180个星的好友，然后请求他把每一关你没有解锁的高价值任务逐个通过NEAR发送给你。具体方法如下：

首先我们来说明一下该方法的原理：NEAR搜索到的道具其实不是附近的人放出的，而是你的PSN好友放出的，所以该方法可以无视距离，即使你和你的朋友相隔十万八千里。

（1）他先把你所需要的关卡再通关一次，在任务结算分数完毕的画面，点击右上角的图标（图标为该任务的BOSS头像），然后他的画面会弹出Share HVT mission的标题，此时PSV会自动转到NEAR画面，然后他需要点击“好友”，然后点击右上角的“NEAR”更新一次。（若他直接更新地点的话需要每隔一个小时才能再次更新，而在“好友”中点击NEAR则不需要等1小时）。

（2）你打开NEAR，点击进入“好友”，然后点击右上角的“NEAR”图标进行刷新，退到主界面，稍后会在NEAR主界面显示获得新道具，此时点击“收藏”→“道具”，直接找到你朋友发给你的关卡，此时你有3小时来下载该任务，回到游戏中赶快把该任务搞定吧！

注意事项：只有获得足够星数开启该任务的玩家才能通过该方式发送给别人，你不能把从别人那里下载回来的任务再分享给第三者。所以该方法必须要找到一个已经获得180个星的朋友才能够使用。此方法能够大大缩短白金所需要的时间，不过由于该方法不能接二连三地传下去，所以要找到一个达到了180个星的兄弟发送几个关卡过来还是比较有难度的。



文 纸鸢 美编 咕噜

ACT	雷曼 起源			必须记忆卡
	Rayman Origins			937MB
	Ubisoft	2012年12月15日	美版	1人
零售版：35.99美元/下载版：35.99美元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



作为著名美式动作游戏“《雷曼》系列”的15周年纪念作品，回归2D画面的《雷曼 起源》在2011年大获好评，因而也顺理成章地作为了美版PSV的首发游戏登场，并且本作在美版主机正式发售前一周就已经开售，重要程度可见一斑。PSV版几乎还原了家用机版的全部内容——细腻的2D画面、流畅的操作手感俱全。惟一的遗憾是取消了多人合作的玩法，不过取而代之的是PSV版特有的触摸屏操作，又让游戏在保持家用机版原汁原味的前提下，又有了属于PSV版的特色，是值得ACT爱好者尝试的作品。

系统详解

基本操作

按键	普通关卡	飞行关卡
方向键/左摇杆	角色移动	飞行位置
△	将画面大小调整回默认	将画面大小调整回默认
×	跳跃，浮空（长按）	开火（长按可持续开火）
□/○	攻击、蓄力攻击（长按）	吸收（长按）
R	奔跑（长按）	–
START	暂停，调出菜单	暂停，调出菜单

注意事项

1.跳起时，使用方向键或者左摇杆的↓+□或者○，角色可以使出“跳踩”，此招攻击力较高，相当于从空中长按○的蓄力攻击。

2.两根手指在触摸屏上打开或者合拢可以改变游戏画面的大小，按△可以将画面大小调整回默认状态。画面上出现气泡时，可以直接点击气泡戳破之。



3.因为是美版游戏，因而游戏中的所有操作都是按×键确定、按○键取消。

游戏地图

故事模式下，玩家所有的行动都要在一张大地图上展开。起初该地图上只有最下方的The Snoring Tree和左侧的Jibberish Jungle两个大关卡是开启的。随着游戏的深入，每通过一个大关卡中的所有小关卡，下一个新的大关卡就会开启。游戏总计有6个大关卡，除此之外，前4个大关卡还各有一个附属的BOSS关卡。BOSS关卡内有BOSS战，BOSS关卡出现后无须强制挑战，但是在完成前5个大关卡后，必须先将4个BOSS关卡全部挑战完毕，才能进入画面最上方的最终关卡——Moody Clouds，所以BOSS关卡是迟早要去解决的问题。

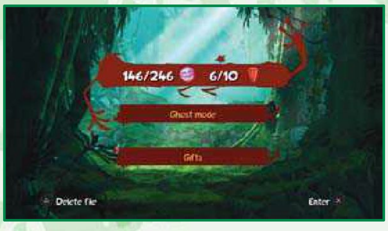


4个BOSS关卡也分为若干个小关卡，BOSS们会在各自大关卡的最后一个小关卡出现，但是想要进入BOSS关卡的最后一个小关卡的话，则要收集足够多的Electoon才行，因而游戏过程中玩家不能仅仅为了通关而去快速游戏，要注意从一开始就进行点点滴滴的收集工作，如此一来后期游戏时就会轻松许多。所谓的Electoon是游戏中的重要收集要素，后文会单独讲解。

模式介绍

第一次进入游戏，在主菜单下有三个模式：

NEW GAME：开始新的冒险，也就是故事模式，在故事模式中进行过一次游戏后，以后再进入主菜单，第一项就会变成玩家的游戏记录，直接选择就可以继续游戏了，本作只支持一个游戏记录，按△可以删除该记录。



GHOST MODE：竞速模式，此模式下玩家可以和电脑控制的角色进行关卡竞速比赛，而电脑所控制的角色正是所谓的GHOST（幽灵），玩家要做的就是比GHOST更快地完成这个关卡。

GIFT MODE：玩家可以在此向其他玩家赠送礼物或者从他们那里收取礼物。



▲竞速模式中获得胜利。

关卡类型

故事模式中共有10个大关卡，每个大关卡又由若干个小关卡组成，而这些小关卡根据类型不同大致可以分为以下三类：

普通关卡



最常见的2D横版动作游戏的玩法，也是游戏中最常见的关卡，玩家控制角色在画面中从左向右前进。在普通关卡中，每个小关卡又被分为多个小区域，区域和区域之间由紫色的单眼球怪物连接着，当看到这些紫色的单眼怪后，只要攻击一下它就可以打通前往下一个区域的通道，这里也算是默认的记录点，角色阵亡后会出现在新区域的起点。通常情况下，区域和区域之间是可以来回穿梭的，但是也有一些区域之间是不可逆行的，只能从左侧前往右侧。普通关卡的关底会有一个牢笼，周围有几个杂兵把守着，先将所有的杂兵消灭后，就可以到达牢笼附近，击破或者踩碎牢笼后便宣告成功通过普通关卡。

飞行关卡

每个大关卡中通常会有一个飞行关卡，玩起来就是横版的飞行STG，玩家控制的角色首先要找到一只拥有巨大眼球的飞虫，然后跳到其身上就会正式进入飞行阶段。飞行关卡中，角色即使不主动前进，也会被版面向前推进，和普通关卡大

多数时候靠主动攻击前进不同，飞行关卡中更加考验玩家的躲避技巧，当然攻击也是不可或缺的，攻击手段有两种，一是通过×键开火攻击敌人，攻击单个敌人一般不会得到好处，但连续击破一组敌人（一般是5只同类型的怪物）的话，就会出现5个打包的黄色小精灵供玩家收集（关于黄色小精灵，后文有详细介绍）。除此之外，玩家也可以长按□键或○键吸收敌人，吸收敌人后再按下×键会将敌人吐出，这时候被吐出的敌人会变成子弹对其他敌人造成攻击效果，和普通攻击一样，如果一口气吸收了一组敌人，也可以获得5个黄色小精灵的奖励。



追逐关卡

追逐关卡在每个大关卡中只有一个，它的开放与否完全取决于玩家当前收集到的Electoon总数，也就是说即使追逐关卡所在的大关卡已经开启，但当前的Electoon数不足的话，玩家也无法进入追逐关卡，所以还是那句话：尽可能多地收集Electoon吧。在追逐关卡中，会有一个具有生命力的宝箱出现，发现玩家的角色出现后，它会开始向右逃窜，玩家要做的则是对其穷追不舍，追上后对其使用跳踩，就可以获得宝箱里的一颗红宝石。

实际上，红宝石也是游戏中的收集要素，其实每一颗都是地图上The Snoring Tree中画面最左侧的老头子口中的一颗牙齿。每次玩家收集到新的红宝石并回到The Snoring Tree时，便会自动将这颗红宝石丢入老头子口中。游戏中总共有10颗红宝石，分布在10个大关卡中，全部获得后会开启隐藏关卡“Land Of The Livid Dead”，这个关卡比起之前的普通关卡难度要高出许多，游戏过程中几乎一个失误都不能有。







收集要素

本作有着非常丰富的收集要素，但是归根结底都会转化为一种内容——粉色小精灵，这些粉色小精灵在游戏中被称作Electoon，Electoon的获得方法有好多种。一般在普通的游戏关卡中可以获得5个Electoon，获得方法为以下4个方式：



1.通过关卡来。每个关卡的关底都会有被困在牢笼中的粉色小精灵，只要角色到达关底，打破或者踩碎牢笼，就可以解救它们，同时也完成了这个关卡，并且可以收集到一个Electoon。

2.寻找隐藏在关卡中的牢笼，除了关底的牢笼之外，在游戏中隐蔽的角落处也隐藏着牢笼；一般情况下，普通关卡中都会有两个隐藏牢笼，想要全部找出来的话还是要花费些工夫的，每找到一个隐藏牢笼并击碎，就可以获得一个Electoon。

3.纯粹的收集，在游戏过程中，会出现大量的黄色小精灵，游戏过程中玩家可以不断收集，当前收集的黄色小精灵数量会出现在画面左上角，通关过程中获得黄色小精灵数量越多，那么在通关后结算时就越有可能获得Electoon。

4.最后一种方式是完成当前关卡的时间挑战任务，这也是每个小关卡中最难获得的一个Electoon。想要进行时间挑战，首先要至少完成一次该关卡，然后再次挑战此关卡时，在起点处会多出一个圆形钟表，攻击该钟表就会开始计时，玩家则要尽可能快地完成该关卡。每个关卡中有两个限定时间，如果在“限定时间1”内通过此关卡，那么可以获得一个Electoon，如果以更短的“限定时间2”完成此关卡，还会额外获得该关卡内的竞速奖杯。



关于黄色小精灵



黄色小精灵最常见的情况是散布于普通关卡的途中，只要玩家碰到它们就可以获得；攻击敌人后也会获得黄色小精灵，并且敌人被攻击后会变成气泡状态，这时候再次踩踏或者攻击气泡，就可以再额外获得一个黄色小精灵（PSV版可以直接通过触摸屏点击气泡获得）；角色碰到关卡中的一些植物或者动物后，也会出现黄色小精灵；游戏中还有一种大型的头戴皇冠的黄色精灵，碰到这种精灵后的一段时间内，其他的普通黄色小精灵会改变颜色，此时触碰这些变色后的小精灵的话，获得的精灵数量会变为两倍；最后，就像隐藏的牢笼一样，在关卡中一些隐蔽或者危险的位置，还有一种圆形的有骷髅头的金币，角色碰到这些金币后可以进行收集，每个金币可以转换为25个黄色小精灵。







一般的关卡中，获得150个黄色小精灵后在通关结算时会获得一个Electoon，获得300个黄色小精灵后在通关结算时则会获得两个Electoon，而获得350个黄色小精灵的话，还可以获得这个小关卡中的“勋章”。当然了，某些关卡的黄色小精灵收集数量要求会有所不同，但总的来说，除非为了尽快通关，否则原则上在关卡中收集的黄色小精灵越多越好



▲获得了“黄色小精灵勋章”。





水滴的收集

绝大多数小关卡中，有一种隐藏起来的水滴状物品可以收集。这个东西是非常难找的，在游戏中主要靠听觉，当听到“咯啦咯啦”的声音时，把屏幕画面放大，然后仔细寻找，就会发现隐藏在其中的水滴，点击即可获得。



敌人简介

游戏中出现的敌人，情况有点类似于可使用角色，概括来说就是外型虽然有差别，但是类型其实寥寥无几。游戏中的敌人大致可以分为两种，一种是玩家可以攻击的，另一种则是不能攻击的。其中不能攻击的敌人都有比较明显的特征——它们的身体周围带有保护措施或者超强的攻击力，像是带刺的鸟、藏在水塘里的食人花和海底发光的水母，不过这些敌人一般不会主动攻击玩家的角色，除非为了收集精灵，因为不少隐藏的收集要素都在这种敌人附近；剩下的几乎全都是可以攻击的，不过这些敌人有强有弱，有的会主动攻击，有的则是碰到之后会死亡，所以还是要多加小心。对付可以攻击的敌人一般有两种办法，第一就是直接按□/○直接攻击，或者也可以跳起后落在它们身上进行踩踏攻击，当然也可以使用方向键或者摇杆的↓＋□或者○进行跳踩攻击。敌人被攻击一下或者踩踏后会变成气泡，但是如果使用的是攻击的话，有的敌人在被攻击完第一下之后可以追加攻击几下才变成气泡，这样可以多获得几个黄色小精灵，后期进入收集阶段的时候，这是一个非常重要的收集手段。

飞行关卡中的敌人和普通关卡中略有不同，也分为可以攻击和不可攻击的，一般成群结队出现的都是可以攻击的，而单独出现在画面下方或者上方的一些长条状的怪物则是不可攻击的。而且，飞行关卡中的攻击只对角色右侧的敌人有效，因为无法向后或者向上向下攻击，不过墙壁可以反弹玩家开火后发出的子弹，所以通过反弹，也可以攻击到一些本不在攻击范围内的敌人。

最后，游戏中一些无关痛痒的植物也尽量都去碰一下、攻击一下或者对其开火，因为里面不是藏有黄色小精灵，就是拥有一些对游戏有利的机关。


▲这种带刺的敌人，最好敬而远之。

可用角色

游戏中可供选择的角色除了雷曼还有他的朋友们，随着游戏的深入，玩家收集到的Electoon越来越多，也就意味着可以使用的角色会越来越多。比较遗憾的是，这些角色虽然外型和招式看上去有所不同，但实际上使用起来效果却一模一样，而且模型只有几种，大部分角色只是颜色不同而已，也许在家用机版上多人合作的时候效果不错，但是在PSV上意义确实不大。



想要更换当前使用的角色，只需要在大地图上按下□键来到The Snoring Tree中即可，玩家只需要控制当前使用的角色，去顶已经出现的可替换角色的气泡，就可以更换为使用气泡内的角色了。

生命值

游戏过程中，玩家控制的角色默认生命值只有一点，也就是说不小心碰到怪物或者受到敌人的攻击会立刻毙命。不过在游戏过程中会出现一种带有翅膀、装着红心的瓶子，见到这种瓶子并且将其击碎的话，角色的身旁便会多出以一颗红心。有了这颗红心之后，角色在受到攻击的时候会抵消一次伤害，并且在刚刚受到伤害的一小段时间内会出现无敌状态，不过无敌状态消失后如果再次受到攻击则会毙命。

在实际游戏过程中，红心是非常实用的道具，别看只能抵消一次伤害，有时却能帮助玩家少走很多弯路，因为一旦死亡就要从某一个区域重新开始游戏。另外，在身旁已经拥有一颗红心的情况下，如果再遇到装有红心的瓶子的话，击碎后红心会被转换为5个黄色小精灵。



能力学习

除去4个BOSS关卡和最终关卡的另外五大关卡中，每个关卡都有一位仙女等待玩家去解救。仙女一般位于相应大关卡的第一个小关卡中，她们被困在一个具有生命的牢笼中，当玩家在关卡中发现这个牢笼的时候，该关卡也会暂时变成追逐关卡，然后玩家要尽快追到这个牢笼并击碎，救出仙女。

救出仙女之后，还会学会这位仙女所具备的能力，所以随着救出的仙女越来越多，玩家所控制角色的能力也会越来越多，获得能力的顺序如下：

能力1：攻击，最基本的能力。

能力2：飞行，跳起后在空中短暂地滑翔飞行。

能力3：缩小，被动技能，在狭窄的通道或者一些特殊机关前会自动缩小身体。



能力4：游泳，可以在水中移动，在水中按下R键会加速前进，按□/○键可进行水下攻击。

能力5：飞檐，按R键开始前进后，遇到弧形墙壁时可以沿着墙壁奔跑，类似《索尼克》的感觉。

一旦取得了某种能力，玩家目前解锁的所有角色都会永久记住该能力，而且适用于整个游戏地图。比如在第一大关的时候角色是不会游泳的，但是在学会了之后，就可以回到第一大关的水中使用游泳的能力。

流程攻略

下面奉上6大关卡的流程攻略以及4个BOSS关卡的BOSS打法。因为不能更改游戏难度，所以有些关卡确实让人头疼不已，加之不能像家用机版多人合作，遇到一些高难度关卡的时候只能不断挑战，然后记住难点。

值得一提的是，游戏过程中有个用来激将玩家的设定，就是角色在某个关卡的某个区域内一再地死亡，那么系统就会询问玩家：“这儿实在太危险了，还要留下来继续挑战么？”选“Stay”可以继续挑战，选“Leave”则会放弃挑战并返回地图。





JIBBERISH JUNGLE

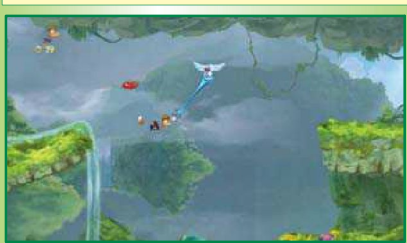
It's Jungle Out There

用来练手的关卡。一开始先控制角色向右移动，会看到第一位被困在牢笼里的仙女，之后牢笼怪会逃走，玩家要展开追逐。虽说是追逐模式，但由于是游戏中第一个关卡，所以可以悠哉游哉地前进，如果玩家的速度比较慢，牢笼怪还会停下来等候。追到一个岩石怪处时，牢笼怪会躲到岩石怪的嘴巴里。踩爆岩石怪头顶两侧的两个蘑菇后，它会不停地张口闭口，看准时机跳进去踩一下牢笼怪即可救出仙女并获得攻击能力。之后进入下一区域，这里要小心穿着考古服装的家伙和水塘里的食人植物。然后进入关底，消灭三个单眼怪和一个考古的家伙后来到画面最右侧，乘着气流来到上方。左侧有一个手持枪支发射跟踪弹的杂兵，躲开跟踪弹的袭击，借助藤蔓荡到该杂兵上方攻击他，关底的牢笼便被解开了。



Geyser Blowout

本关有许多上升气流，善用可以躲过袭击并找到隐藏金币。第一个区域没什么难点，第二个区域除了上一关那样上下撞击的岩石，又多了左右撞击的岩石。本关还出现了一种带有翅膀的蓝色圆形生物，它有一个长长的手臂，可以帮助玩家的角色荡到很远的地方。第三个区域要利用好气流，到达关底后，牢笼被四个单眼怪把守着，利用画面最右侧的气流浮空后将它们一一消灭。



Punching Plateaus

这关出现了许多植物，没事就去攻击或者踩一下，一般都会有好事发生，某些植物还可以增加弹跳力。另外红色机关也要攻击一下，这样才能开辟新的道路。第二区域里要多借助墙壁进行反弹跳跃，本关新出现一种蓝色的瓶子，攻击后会出现蓝色的生物，可以当作落脚点，而且它会给角色指引正确的前进方向。后三个区域没什么好说的，攻击植物、利用墙壁反弹跳跃即可。关底是5个考古的家伙，很轻松就可以搞定。

Go With The Flow

本关的主题是“随波逐流”，跟随水流的方向滑行就可以顺利找到前进的方向，但要注意隐藏在水流中的敌人。此外有不少场景需要从上往下突破，所以还要多利用“↓+□/○键”击破阻挡去路的障碍。前几个区域没有什么难点，只要顺流而下就不会迷路，但是要注意红色带刺的生物，这些家伙是不能攻击本体的，要攻击它们附近的一个植物机关才行。除此之外，在可以弹跳的植物上方使用“↓+□/○键”可以跳得更高，在某些难以到达的高处需要如此做。关底是两个考古的家伙，可以轻松消灭，但要小心一个假扮成台阶的带刺生物的偷袭。



▲攻击红刺怪物上方的植物机关，怪物便会消失。

Swinging Caves

经过前几关的磨练后，本关玩起来基本没有什么难点，整体就是前几关的综合体。第三个区域会出现和上一关类似的水流，不要光顾着跟随水流前进，有时候换个道路逆流前进会找到不少隐藏的金币。第四个区域也是水流关，但水流方向和前进方向相反，所以要利用空中的植物尽量避开水流。关底仍然是考古的家伙们，注意最前面的一个家伙要使用“↑+□/○键”攻击，然后借助植物移动，将剩下的几个家伙全部消灭。

Over the Rainbow

很简单的一关，只有一个区域，而且没有任何敌人出现，并且所有的东西都变成了粉色小精灵。只要注意收集黄色小精灵就很容易完成全部收集要素。关底只有一个考古的家伙，轻松搞定之。



▲本关所有的一切都变成了粉红色。

Hi-Ho Moskito

第一个飞行关卡，小虫子出现后跳到其身上，然后控制其前后左右移动。难度很低，除了后来的山腰上有几个持枪的杂兵外，没有会主动对玩家角色发起攻击的敌人，不过要小心持枪的家伙们发射的跟踪弹。最后会出现一只黄色的大鸟，它会吸收周围的物体，小心不要处在它的吸收范围内。普通攻击对它没用，要以其人之道还治其人之身，按×键吸收圆形木桶，然后吐出来攻击它，几下就可以搞定。



DESERT OF DIJIRIDOOS

Wind or Lose

这关的关键词是“风”，在有蓝色风向的地方，角色使用浮空滑翔就会顺着风的方向向上或向前飞行，有时候还会出现交叉的风向汇聚在一起，所以要尽快掌握“乘风”的感觉，否则就会像这关的标题那样——“利用好风，要么就输给风”。在第一个区域熟悉了“风”之后，紧接着第二个区域又会有水流，顺着水流前进时还真有点滑浪的感觉，莫非育碧也懂“乘风破浪”这个成语？接下来的区域就全是“风”的世界了，有时候甚至整个屏幕都是向上吹的风，所以一定要按着×键不放，否则掉下去就是无底深渊。接下来就没有什么难点了，要注意第三个区域会出现时断时续的风，所以要算好时间，否则飞到一半的时候风没了可就大事不妙。本关还需要小心后期的带刺植物，它们横亘在画面上下，只留下中间的一点区域，所以对玩家的浮空滑翔技术是个考验；另外新出现了黄色的吹风鸟，正面遇见它的时候它会朝你猛烈地吹风，而飞到它上方时，其背上的喇叭又会向上吹风，十分烦人，看到的话要尽快消灭，以免造成后患。

关底同样是满屏的风，而且除了消灭敌人外，画面上下还布满了带刺的鸟，小心不要被扎到。



Crazy Bouncing

第二大关的第一个关卡，出现了可以吸收角色的传送筒，这个传送筒是单向的，只能从一头进入另一头出去，所以在进入之前要确定完成了所有的收集，否则就回不去了。另外本关还出现了一种横条，其上会出现红色波动，波动部分会左右或者上下移动，不要被碰到。本关的主题是“音乐”，上一关中用来增加弹跳力的植物在本关变成了乐器，例如鼓面，注意利用。到达中间的区域后，会出现第二个仙女，然后开始追逐。追逐的过程中没有太多难点，还是注意那种红色的波动就行了。追上仙女救出后，获得了新能力，今后跳跃后按住×键就可以浮空滑翔了。到达关底后，守着牢笼的是三只红色的大鸟，跳起来一脚踢过去就可以将三个家伙一次性解决。

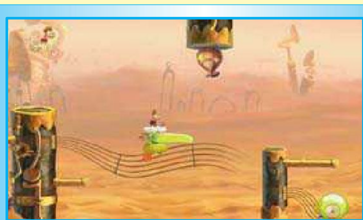




▲本关有很多这种传送筒。

Best Original Score

延续前一关的音乐风格，各种乐器堆满在前进的道路上。这一关的不同之处在于地面上出现了逆向的流水，一旦跌落就会被冲回画面左侧，所以尽量不要着地。在半空中的五线谱上，会出现一些绿色的长嘴鸟，可以降落在它们的长嘴上以免落地，但长嘴鸟的支撑力是有限的，一直踩着不放的话会掉落。和长嘴鸟一起出现的还有一种单眼球的绿色鸟儿，它的作用是增加玩家角色的弹跳。敌人方面，开始多了一种会张大嘴巴咬人的圆形怪物，是很危险的家伙，最好在远远看到的时候就将其消灭，省得靠近后被咬到。关底是六只红色的大鸟，挨个消灭后牢笼便会解开。





Skyward Sonata

这一关会出现一种竹节蛇一样的生物，充当的是玩家角色的交通工具。这个“坐骑”只知道埋头向前冲，所以途中的一些障碍需要玩家自己躲避，否则就会被挤落。本关不能求快，因为竹节蛇的速度是固定的，角色冲得太快竹节蛇赶不上的话角色也可能掉落，跟着它的速度慢慢前进就可以了。关底同样要利用竹节蛇才能消灭所有敌人。



No Turning Back

又是一个赚分的关卡，很轻松就能收集到所有的黄色小精灵。和Over the Rainbow一样只有一个区域，且周围的一切都变成了粉色。之前几个小关卡中新出现的要素和敌人偶尔会在此出现，基本上没有什么难度，一口气冲到底消灭掉黄色吹风鸟即可。



Shooting Me Softly

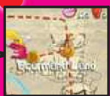
本大关的最后一小关，又是飞行关卡。具有攻击性的敌人不多，倒是机关非常多，看到可以攻击的机关一定要开火，有些处在上方的机关要注意利用墙壁、道具等进行反弹攻击。后期会出现大量蝙蝠，避开它们的办法是进入圆形的保护层，保护层有自然存在的，也有需要开火攻击笑脸铜像才会出现的。最后阶段要始终保持开火状态，因为前方会出现很多像柠檬一样的带刺生物，它们是打不死的，只能通过火力将它们推开。一口气冲到关底，结束飞行落地的时候小心冰面非常滑，很容易掉落悬崖。

多利用空中的绳索滑行，避开喷发的岩浆。关底先通过吸气的生物跳到右侧踩死一个敌人，然后跳到左边的铜管上施加重力，差不多的时候跳离铜管，铜管便会下沉，所有的杂兵会一次性沉入岩浆之中。





GOURMAND LAND



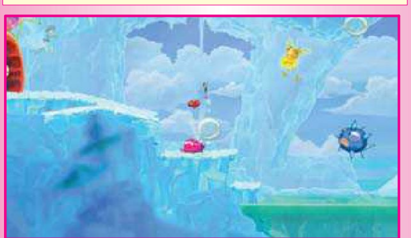
Polar Pursuit

冰天雪地的一关，延续了上一关最后一个小关卡的冰面，所以行走时要小心翼翼。这一关还出现了躺在地上的家伙，上前踩踏其肚子会喷出液体，可以把玩家的角色推送到高处。中期注意不要按住加速不放，否则容易掉落水中成为食人鱼的美餐。很快就会见到第三位仙女并展开追逐，比起前两次的追逐，这关已经有点难度了，对方会缩小钻入一些缝隙里，所以它的逃跑路线和玩家的追击路线完全不同，这就等于没人带路了，前进的路线要全靠玩家自己去发觉。追击的过程没有什么难点，但要注意水面上一些小冰块不能久留，因为会沉没。救出仙女后获得缩小的能力，这时候就能通过狭窄的地带来到关底了。最后要小心渡河时落脚的伞，踩在伞上的时候它们偶尔会合起来，小心不要被阴到。最后要说的是，变小后力气也会变小，原本直接踩踏就可以完成的动作需要“↓+□/○”才能完成。关底是4个单眼怪，没什么好说的，轻松拿下。



Dashing Through the Snow

仍然是冰天雪地，仍然要注意路滑。看到大肚子的家伙后去踩它们，它们会吐出气泡，乘着气泡可以越过水面，但是不要一直踩着不放，气泡的负荷有极限，要适当地跳跃来减小气泡的负担。这关有很多冰块堆积的地方，在这种地方要利用“↓+□/○”踩碎冰块，不过击碎冰块要注意躲避上方的罐头等重物，砸下来是会要命的。后面就没有任何难点了，关底也是冰块堆积，打碎冰块消灭两个敌人之后顺利过关。



Piping Hot!

这关延续着“冰块世界”，第一个区域整个就是由冰块组成的，用攻击、踩踏的方式敲碎所有的冰块。第二个区域画面一转，来到了火焰灼烧的地带，从空中下落的时候多按×键浮空滑翔可以安全到达地面。要特别小心一种厨师打扮的喷火的敌人，威力很猛。本关还有一种沸腾的茶壶，借助茶壶的蒸汽可以向上飞行。后期的几个区域要多

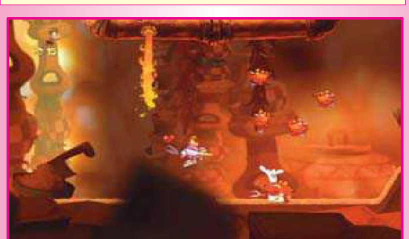
Mending the Rift

又到了喜闻乐见的粉色精灵关卡了，没有什么难度，就是收集黄色精灵，值得一提的是粉色小精灵们会打扮成竹节蛇的样子在这一关作为玩家角色的交通工具，非常可爱。



Aim for the Eel!

这一大关的最终关卡，仍旧是飞行关卡，但是要在危险的火焰中前进。出现的敌人也攻击力十足，所以要十分小心。和之前的飞行关卡没有太大区别，以躲避为主、攻击为辅，毕竟活下来才是首要考虑的问题。中期要小心上下喷出的火柱，当然厨师打扮的喷火敌人实力也不可小觑。无论如何，这一关都要小心为上，完成这个小关卡后本关宣告结束。



SEA OF SERENDIPITY

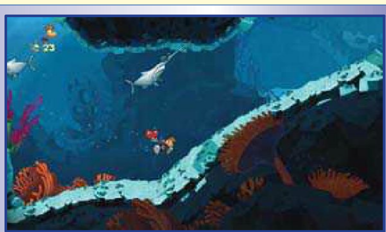
Port 'O Panic

一开始出现了新的敌人——只会左右奔跑的番薯一样的家伙，除了东跑西跑之外没有任何能力，所以不必担心。进入第二个区域后，出现了第四位仙女，开始追逐吧。追到这个区域的结尾时，牢笼怪会逃到画面深处的飞船上，然后不停地朝玩家的角色攻击，这时候就撒欢往前跑吧，只要速度够快，飞船的攻击永远碰不到玩家的角色。不过进入下一个区域后，除了飞船的攻击外，上方还会落下火球，所以这里再按住加速键拼命跑就行不通了，只能小心翼翼地躲避着前进。完成这个区域后，救出了仙女，同时也学会了新能力——游泳。然后立刻就是一个水下区域，在水下时，无论是带刺的鱼还是水母，都不能攻击，只能敬而远之地躲开。关底是久违的考古队的家伙们，很简单就可以搞定。



Freaking Flipper

如果说前一关是在水下小试牛刀的话，这一关就是彻头彻尾的海底世界了。前期的攻略就一个字：躲。见了谁都躲着走就是了，因为没有几个可以攻击的敌人。还要小心一种会张开大嘴吸收角色的海底岩石怪，被吸过去咬到的话一口就死，哪怕你身旁有个红心也是一击毙命，所以在它附近时一定要按住加速键前进。接下来的区域里有像飞刀一样射出的尖嘴鱼，不要被射中了。后面的几个区域还是各种躲，只有一种持有叉子的红色的鱼可以攻击，不过它们的攻击力也很强，经常搞得两败俱伤，所以能躲开还是躲开为妙。关底全是鱼，而且都有攻击力，趁它们没发现玩家角色的时候一口气攻过去，就可以一网打尽了。



Bad Bubbles and Beyond

又到了粉色小精灵们送分的关卡了，因为本大关的主题是“水下”，所以本关的绝大多数冒险也都是在水下进行的。不过水面上也有很多黄色小精灵需要收集，所以时不时探出头呼吸一下新鲜空气也必不可少。一路收集到最后，关底是一只红色的螃蟹，趁它抬起四肢的时候钻到它下面，然后攻击其身体下方的红色区域，牢笼便会解开。

Fire When Wetty

又到了飞行关卡，不过为了迎合这个大关的“水下”主题，这个飞行关卡竟然也是在水下进行。拖飞行关卡的福，很多原本不能攻击的敌人也可以开火攻击了，例如之前的水母，真是大快人心。中期会暂时飞出水面，这时画面中会出现一条巨大的虫子，小心不要被它碰到。再回到水下后，大虫子会追下来，并且变成了两条，好在它们不会主动攻击，躲开就行，而且它们的身体可以反射子弹，有时候对着它们开火会有出其不意的效果。在两只大虫子的“护卫”下来到关底，击碎牢笼后结束本关。

Swimming with Stars

这关才算真正开始了水下之旅。前期几乎没有可以攻击的敌人，不要惹是生非，乖乖游泳就对了，还要小心不时从上方或者下方冒出来的尖刺。因为敌人都不能消灭，所以这一关几乎没有什么地方是长期安全的，于是PSV触摸屏的优势就显示出来了，很多原本需要游过去收集的气泡里的黄色小精灵，远远地点击一下便万事大吉。后面的一个区域几乎是全黑的环境，只有玩家控制角色的周围一小圈范围内有光芒，要万分小心地前进，因为冷不丁黑暗中就会冒出来一个敌人或者机关，而且水底的方向感本开就差，所以这个区域角色很容易死掉，基本上不挑战个三五次记住路线的话是过不去的。到达关底后就轻松多了，搞定敌人后进入下一关。

MYSTICAL PIQUE

Moseying the Mountain

第一个区域比较简单，主要是两种植物，浅色的可以踩在上面前进，深色的碰到会死。通过第一个区域后，在第二个区域见到仙女，这也是游戏中最后一个仙女，准备进入追逐模式吧。由于是最后一个仙女，所以本关的追逐明显比之前的几位仙女的追逐难了许多。这次的追逐不再是单一地从左往右追，时而还要从下往上追。追逐的过程中版面还会自动向右或者向上卷，所以玩家能做的只有以最快的速度跟住牢笼怪，否则会被画面拖死。总的来说就是综合了之前几个关卡中的难点，反弹跳跃、乘风上升等招数要用得比较到位才行……救出仙女后，获得沿墙壁行走的能力。

接下来的几个区域就很简单了，说白了就是让玩家适应刚刚获得的新能力，全部是可以行走的墙壁，按住加速键一路狂奔即可，并且沿墙壁行走的时候还可以反弹跳跃，要掌握这个技巧。很快到达关底，干掉两个单眼怪和两个考古的家伙结束本关。



▲雷曼也能飞檐走壁。

Mystical Munkeys

开始游戏后依然是各种可以行走的墙壁，能走的地方都去走一遭，便可以收集到大量黄色小精灵。第二个区域进入了雪地，这里仍然有许多墙壁可以行走，多加利用可以躲开不少敌人。本关出现了一种新的敌人——石头人，这家伙会投掷火的圆石。后面几个区域会在山洞内和山洞外交替进行，洞内看上去十分温暖，但洞外白雪皑皑。最后达到一个需要上升的区域，玩家的角色要持续攻击转轮使自己所在的木板向上移动，同时又要躲避上方的各种敌人和机关，速度和技巧都要拿捏得恰到好处。再下一个区域还是一样，不过上升过程中难度有所提升。最后来到关底，这里有三个投掷火球的石头人，三个家伙看上去气势汹汹，不过很好笑的是它们投出的火球可能攻击到自己人，利用墙壁行走的技能一口气消灭这三个家伙吧。



Way of the Electoons

原本这关应该和之前的关卡一样，是用来收集精灵的简单关卡，但实际玩起来一点也不简单，因为这由左向右刮着风，一旦开始前进就无法回头，并且按住加速奔跑的话更加危险，所以切记不要像之前几个类似的关卡那样按住加速键不放。

Golly G. Golem

正统关卡中的最后一个小关卡，还是以墙壁行走为主要游戏方式，不过难度就比之前高了很多。从第一个区域开始几乎就要小心谨慎，躲过每一个隐藏在途中的敌人和机关。在第二个区域的墙壁上，各种带刺的植物丛生，要算好时机再快速通过。而在接下来的一个区域中，要通过不断下落的铁管和木板，这里要多利用反弹跳跃才能顺利到达对面，这个区域里三番五次的挑战在所难免。之后又是一个连续的墙壁行走区域，仍然有大量的带刺植物，老办法——多挑战。

这一关的倒数第二个区域还有一个石头脑袋的BOSS，要按顺序攻击它左耳、右耳和头顶三处的弱点才可以干掉它。不过每攻击完一个弱点之后会出现三颗红心，所以基本上没有什么难度。收拾完BOSS进入最后一个区域，击碎牢笼便宣告关卡结束。

To Bubblize a Mocking Bird
(Gumbling Grottos)

进入关卡后直接看到了呼呼大睡的BOSS，首先要跳起来抓住它的尾巴，这样它会惊醒，然后发狂般向画面右侧飞去。BOSS飞回来的时候注意按↓键趴好，然后会发现其尾巴上出现了一个弱点，跳起来攻击一下吧；接下来BOSS会飞过来踩塌玩家控制角色的落脚处，这时候有风吹起来，按住×键就能浮空飞行，接着BOSS会带着一堆杂兵呼啸而过，其身后的杂兵是可以直接攻击的，BOSS很快会飞回来，然后用头撞击中间靠上的位置，注意躲开，然后又出现一个弱点，再次攻击；最后它连上边的墙壁也撞毁了，然后大家都浮空，这时BOSS会360度旋转吸气，小心不要被吸进去，吸气完毕后BOSS会暂时缺氧，这时候再次去抓它的尾巴，最后一个弱点就出现在其嘴巴里了，飞上去踩之便大功告成。



BOSS战

完成Mystical Pique后，最后一个大关卡Moody Clouds出现，但目前还不能挑战，因为要先完成四个BOSS关卡。四个BOSS关卡依附前四个大关卡，且也是也由各个小关卡组成，这里只给出BOSS关卡的最终关——也就是和BOSS们面对面时的打法。

Poor Little Daisy
(Ticklish Temples)

开始关卡后，雷曼从右向左移动。来到画面最左侧，BOSS会从画面下方出现，继而开始追逐关卡——当然了，是BOSS追玩家的角色。BOSS从下向上追击，所以要不停向上逃，蓝色的瓶子要全部打碎，这样才能出现可以落脚的蓝色生物。要小心BOSS会吼叫，大吼三声后落脚点会塌落，好在BOSS会一边追一边歇息，所以总体难度不高，玩家甚至有时间控制角色去收集一些金币什么的。逃到最顶端的平台后第一个区域就结束了。接下来从左侧荡到右侧，然后掉落到地面，BOSS已经等在这里了，BOSS战随即开始。

此处要合理利用墙壁行走的能力躲避BOSS。BOSS第一次会用头撞击左侧的墙壁，之后出现弱点，攻击一下；接着BOSS会倒吊在上方，然后用头撞击地面，顺序是先中间、后右侧，然后从左往右连续撞击到中间为止，这一轮攻击建议在撞击第二下的时候躲到中间，之后就一直躲在右下角即可，这轮攻击完毕后BOSS再次出现一个弱点，上去攻击一下；最后一波攻击随之而来，首先BOSS会疯狂地乱跳，还好空档大比较好躲，接着是吐舌头攻击，注意不要被舌头打到，然后BOSS的舌头顶住了墙壁，最后一个弱点就出现在其嘴巴里，顺着舌头跳进去踩一下就搞定了。



My Heartburn's for You
(Luscious Lakes)

一开始被一群杂兵在冰天雪地的场景里追逐，按住加速键拼命逃吧，尽量不要使用滑翔浮空，因为那样很浪费时间。一口气冲到底，钻进了BOSS嘴巴里，然后在它的肚子里展开冒险。BOSS肚子里就是一个普通关卡，利用仙女们那里学来的各种能力前进，相信经过前面的关卡后，这已经不是什么难事。前进到BOSS的肚子最深处，上方出现第一个弱点，冲上去攻击一下；接着会有两股岩浆袭来，赶紧利用墙壁逃命吧，逃过这波劫难后，BOSS的弱点会出现一下，但是这个弱点出现的时间很短，基本很难攻击到，耐心等待后会再次出现两股岩浆，这次是左右夹击，躲过后第二个弱点再次出现，这次就可以攻击了；接着玩家角色的落脚处消失了，取而代之的是上升的气泡，小心地在气泡上停留，并躲过岩浆，然后等待BOSS的下一个弱点出现并攻击。

然后进入最后一个区域，是逃跑关卡，追逐玩家的是岩浆……这里只能凭借熟练的操作和记版来完成了，逃出后这个BOSS算是拿下了。

Murray of the Deep
（Angsty Abyss）

起初就像是一个再正常不过的水下关卡，但是刚下水游了不一会儿，就有一个大甲虫追了过来，赶紧逃命吧，水下逃命比普通关卡的逃命难多了，此时要义无反顾地按住加速键不放。

逃过甲虫的追杀后，暂时安静下来，往前游着游着，BOSS便呼啸着从画面上方出现了。起初的BOSS并不可怕，刚出现尾巴上就有一个弱点，但是比BOSS更危险的是其周围的杂兵，它们会围着你打转，所以看到BOSS的弱点先不要激动，躲过杂兵再攻击BOSS的弱点也不迟；挨了第一下之后，BOSS更恐怖了，不但带着两个杂兵回来，还会追着玩家的角色咬，这时候真的明白了什么是“东躲西藏”，虽然过不了多久第二个弱点就会再次出现在其尾巴上，但是这次BOSS的移动速度快了很多，所以不容易攻击到，要有耐心地与其周旋，但拖的时间越久，杂兵数量也会变多；反倒是第三和弱点最简单，在攻击完第二个弱点后，BOSS会消失，然后忽然会张着嘴从左侧出现，有所准备的话直接迎面攻击即可。至此，所有的BOSS关卡全部完成。



MOODY CLOUDS

游戏的最终关卡，虽然是最终关，但是小关卡数却不多，不过整体难度还是比较高，尤其是最后连在一起挑战的三关。

本关的前三个小关卡Riding the Storm、On Top of Old Smokey以及Mecha No Mistake就不再多言了，基本上就是前面飞行关卡和普通关卡的加强版，就是难度加强了许多，这里着重要讲的是最后一关——也就是最终三小关。



最后一关

最后一关是由三个小关卡组成的，按照流程首次挑战时要连一口气挑战完成，而且前两个小关卡没有自己的名称，所以将它们合称为“最终关”。成功通关后再来挑战的话三个关卡就可以分开挑战了。

因为是最终关卡，难度格外之高，尤其是中间的追逐关卡，除了“不断挑战+背版”之外别无选择，不过这里还是以图文的形式给出追逐关卡的难点所在，希望可以帮助大家顺利地完成最后一关。



1 用加速奔跑的方式追击BOSS，这里所有能落脚的地方都处在不断下落的状态，任何地方都不能久留，一定要追求“快”。



2 在弯道型的铜管上要继续奔跑，一口气到达顶点。顶点有旋转的锋利齿轮，碰到之前要利用反弹跳向对面抓住绳索。



3 抓住绳索后先不要荡，因为接下来会出现两个距离很近的锋利齿轮，保持住平衡从中间通过。



4 下一根铜管上的中间位置有一个360度绕圈的锋利齿轮，小心不要碰到。



5 再往前会出现一个巨大的圆型转盘，一定要抓住这个转盘上的黑色绳索。



6 然后借助绳索荡到下一处。这里有竖着下落的铜管，利用反弹跳的方式到达上方。



7 接着又是一个弯道型的铜管，这个铜管中央有一个机关，碰到后铜管会断开。不过不用担心，按住加速键一直奔跑即可。



8 接下来的难点在于一处有两个锋利齿轮的地方，看准时机从中间跃过。



然后又是一组竖着下落的铜管，同样要利用反弹的方式向上跳，最后一根中间有机关，攻击之后会断成两半。



再往前会出现一个上升气流，建议不要乘该气流上升，而是等落脚的铜管掉落前向后跳，抓住图中圆型齿轮下方的绳索，然后这个齿轮会带着角色向前荡。



前面有一根铜管，不过铜管附近齿轮密布，小心躲避。

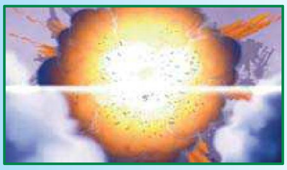


躲过铜管上的一系列齿轮后，再次抓住刚才那个较大齿轮下方的绳索向前荡，不过仍然要小心前方众多的小齿轮。



终于来到了最后一根铜管上，加速奔跑就可以来到安全区域了，同时追逐关卡宣告结束。







完成追逐关卡后，基本上就没有什么问题了。接下来是最后一个飞行关卡Shoot For the Stars，和之前的飞行关卡重在躲避敌人不同，这一关主动攻击变得必不可少，尤其到了最后BOSS会和飞船一起出现在画面最右侧，届时一定要不停攻击船体。持续攻击一段时间，BOSS的飞船会被逼上绝境，撞到一个圆形的火球后爆炸，雷曼和朋友们跌落地面，游戏也就此宣告结束。

THE END

通关后会出现制作人员名单，在这里玩家仍然可以控制雷曼，对出现在画面中的制作人员名单的字母进行攻击，算是制作人员埋下的一个小小的彩蛋。





奖杯心得

奖杯概述

作为ACT，《雷曼 起源》的流程算不上长，但是却充斥着丰富的“收集”元素。游戏中可以收集的内容非常之多，将这些元素全部完成是游戏中众多金杯的入手途径。关于收集要素，有的需要花费大量时间在关卡内仔细寻找，有的又需要快速通关来获得，因而大量的练习和熟悉关卡必不可少，这也算是本作在白金路上的最大难点了。相比而言，铜杯和银杯的获得就简单多了，其中也包括收集元素，比如有一个金杯是要找到游戏中所有的牢笼，相关的银杯则只是需要找到25个即可，铜杯更简单，只要10个而已，所以这种类型的铜杯和银杯几乎不用再费口舌去讲解了。最后就是一些需要特殊技巧或者累积时间完成的铜杯了，下文会有比较详细的介绍。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Sweet Dreams!	取得其他所有奖杯
铜	Betilla's Back!	救出第一名仙女
铜	Beautiful Beats!	救出第二名仙女
铜	Feed the Fairy!	救出第三名仙女
铜	Merm–Aid!	救出第四名仙女
铜	Nymphs Rock!	救出第五名仙女
金	Nothing Lasts Forever···	通过隐藏关卡
铜	Scout	找到10个隐藏牢笼
银	Explorer	找到25个隐藏牢笼
金	Dr. Lividstone, I presume?	找到所有隐藏牢笼
铜	Speedy!	取得5个速度挑战奖杯
银	Turbo!	取得15个速度挑战奖杯
金	Nitro!	取得所有速度挑战奖杯
铜	Electoon Friend	取得10个Electoon奖牌
银	Electoon Hero	取得25个Electoon奖牌
金	Electoon Legend	取得所有Electoon奖牌

奖杯	名称	获得方法
铜	Milk Tooth	取得1枚红宝石牙齿
银	Full Mouth	取得5枚红宝石牙齿
金	The Jaw!	取得所有红宝石牙齿
铜	Pop! Pop! BOOM!	踩破气泡状态的敌人50次
铜	The Bubblizer!	一次攻击连锁消灭4个敌人
铜	I'm Back!	任一关卡通过一次后，再次挑战成功
铜	Painless!	无伤通过任一关卡
铜	Vacuum Snack!	在飞行关卡中累计吸收50个敌人
铜	No Panic!	在Port 'O Panic这一关中救出所有的巫师
铜	B Side!	使用任一解锁的新角色游玩任意关卡
银	Hover Happy!	浮空滑翔时间累积超过1小时
铜	Crusher!	通过“跳踩（跳起后↓+□/○）”消灭50个敌人
铜	Crush Combo!	通过一次“跳踩”同时消灭4个敌人
银	Sprinter!	奔跑完成马拉松
银	Fisher King!	游泳完成马拉松
铜	Kung Fu Combo!	使出swipe–to–air Kick Combo
银	Hyperspeed!	全程加速跑通过任意关卡
铜	Boing! Boing! Boing!	在Polar Pursuit!这一关中连续踩踏消灭11个敌人
银	Blue Baron!	在Aim for the Eel关卡中，60秒内击倒巨型怪物
铜	Survivor!	掉落食人鱼潭后不被咬到的情况下成功脱身
铜	Back At You!	利用敌人发射的跟踪弹消灭敌人
铜	Clear Sighted	找到30个泪滴
银	Eagle Eyed	找到所有的泪滴
铜	Bubble Wrap Maniac!	通过触摸屏戳破100个气泡状态的黄色小精灵
铜	Grim Reaper	通过触摸屏戳破50个气泡状态的敌人

难点



排在奖杯列表最前面的5个奖杯，是救出关卡中的5个仙女，她们依次位于Jibberish Jungle的It's Jungle Out There、Desert of Dijiridoos的Crazy Bouncing、Gourmand Land的Polar Pursuit、Sea of Serendipity的Port 'O Panic以及Mystical Pique的Moseying the Mountain中，可以查阅前文的“流程攻略”。

奖杯	名称
铜杯	Betilla's Back!
铜杯	Beautiful Beats!
铜杯	Feed the Fairy!
铜杯	Merm–Aid!
铜杯	Nymphs Rock!

仙女们被困在一个具有生命的牢笼怪中，玩家发现牢笼的时候，关卡会暂时变成追逐关卡，玩家要尽快追到这个牢笼并击碎，救出仙女。救出仙女之后，还会学会这位仙女所具备的能力，所以随着救出的仙女越来越多，玩家所控制角色的能力也会越来越多。



奖杯	名称
铜杯	The Bubblizer!
铜杯	Crush Combo!

这两个铜杯都是需要一次性消灭4个敌人才能取得，不同之处在于The Bubblizer!是使用□/○键的普通攻击完成，而Crush Combo!则需要跳起后使用方向键或者左摇杆的↓配合□/○键完成。The Bubblizer!需要在敌人较多的地方完成，推荐寻找一些大型的、可以攻击的、排在一起的敌人，例如单眼球的紫色怪物，只要冲着第一只踢过去，就会依次向后撞击将四个全部消灭；Crush Combo!则需要在下落关卡中，找到可以攻击的敌人后一口气踩下去，只要在敌人多的地方尝试就可以轻松完成。

奖杯	名称
铜杯	Hover Happy!
铜杯	Sprinter!
铜杯	Fisher King!

这三个奖杯是游戏过程中需要玩家长时间累积操作才可以获得的奖杯。Hover Happy!对应的是在空中跳起后按着×键不放的滑翔，Sprinter!则是按着R键加速奔跑，Fisher King!则是在潜水。三个奖杯都是需要累积三种操作到一定的程度，不过只有Hover Happy!比较明确，是累计1小时即可获得；后两个的奖杯描述是“马拉松”，推测应该是累积路程，所以平时注意在关卡内没事就按住R键奔跑，或者在水底来回游动，那么取得这两个奖杯就是早晚的事情。当然了，要提醒一句，三个技能都是一开始玩家控制的角色不具备的，所以要先去解救相关的仙女并习得能力后才会开始计算。

奖杯	名称
铜杯	Kung Fu Combo!

直接看奖杯描述的话，这可能是游戏中最难取得的一个奖杯了，到底什么是“swipe–to–air Kick Combo”呢？其实知道了操作的话是非常简单的，就像奖杯名Kung Fu Combo!一样，玩家需要操控角色使出类似中国功夫的招式。具体的操作是这样的：遇到敌人时首先按方向键或者左摇杆的↓以蹲姿接近敌人，接着按↑+□/○，这样就可以将敌人踢起来，接下来再跳起来攻击一下浮空的敌人，就大功告成了。

奖杯	名称
铜杯	Bubble Wrap Maniac!
铜杯	Grim Reaper

本作的奖杯和家用机版没有任何差别，但因为多了触摸操作，PSV版加入了独有的奖杯，这里单独拿出来讲一下。游戏过程中，当玩家攻击敌人后，敌人会变成气泡状态，这时候除了去踩破气泡或者攻击气泡外，也可以直接点击气泡戳破，这样累积戳破50个就可以获得Grim Reaper。同理，黄色小精灵是游戏中的重要收集要素，气泡里的黄色小精灵原本只能通过角色触碰才可获得，PSV版同样可以直接戳破来获得。总的来说，多利用触摸屏操作，这两个奖杯的入手也算是水到渠成的事情。

WIPEOUT 2048



《反重力赛车》作为一款有着17年历史的未来科幻风格赛车游戏作品，一直以来都以独特的操作感、令人难以喘息的速度感和颇具挑战性的高难度吸引了一定数量的铁杆爱好者。但也正是这些特点，让很多玩家始终敬而远之。而《反重力赛车 2048》作为PSV在欧美的首发护航之作，不仅在画面上有着十分惊人的表现，亦在游戏难度、流程和细节上做了更加合理的调整，使得这款游戏在易于上手之余仍未丢失系列的特色。从整体素质而言，本作无愧于现阶段PS Vita赛车游戏的最高作称号，无论是否为系列作的Fans，都强烈推荐各位尝试一下。本文力求对这款游戏做一个全面的介绍，同时也会适当结合掌机平台的上一作、PSP《反重力赛车 脉冲》做一些对比，希望能够对各位玩家有所帮助。

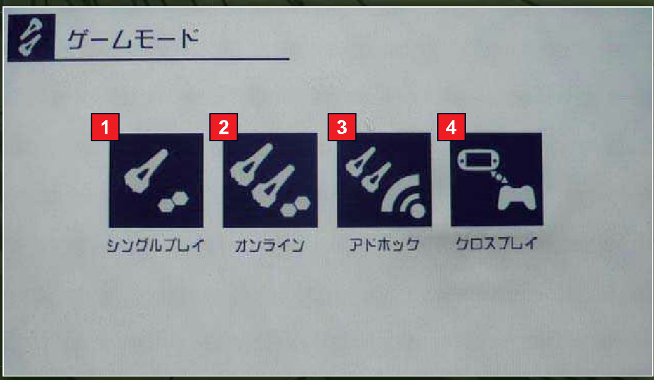
文 大室向日葵　编 酷洛洛　美编 Juxi

RAC	反重力赛车 2048			必须记忆卡
	Wipeout 2048			1586MB
	SCEJ	2012年12月19日	日版	1～8人
零售版：4980日元/下载版：3900日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

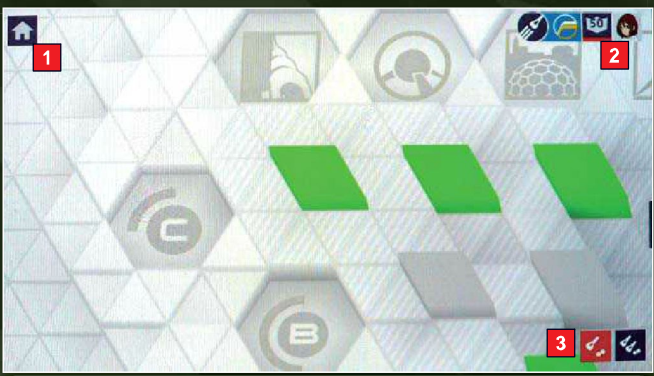
界面选项介绍

标题菜单说明



1.单人模式。
2.在线(登陆PSN)联机模式。
3.本地(AD-HOC)联机模式。
4.CROSS PLAY模式 (网络专用，可与PS3玩家在《反重力赛车 HD》的几条赛道上对战，需升级至1.01版本)

单人模式/在线联机模式的赛事选择界面图示



1.玩家房间
2.显示当前玩家使用的车辆与等级，亦是“PROFILE”选项的快捷按钮
3.显示当前玩家游玩的模式，亦是标题菜单的快捷按钮

玩家房间菜单说明



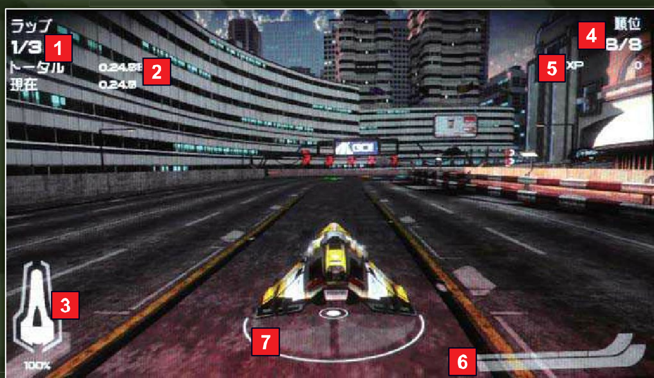
1.TEAM：选择参赛车辆。
2.COMMUNITY：好友动态，在已登陆状态下可在该项目中看到好友在线情况、最近的游戏进度等。
3.PROFILE：玩家游戏数据统计，如当前等级、道具获得数、合计圈数等。
4.OPTION：系统选项菜单，调整默认视角、音效、操作方式和辅助驾驶选项。
5.EXTRA：包括游戏教学、网络模式利用规约和制作人员名单。

暂停菜单说明



1.OPTION选项。
2.照相模式，玩家可以在此模式中调整画面、镜头，来截取喜欢的瞬间。
3.GHOST设定，可选择个人、朋友、世界最高纪录。
4.结束该赛事。
5.重开该赛事。
6.解除暂停。
7.确认赛事内容、查看个人、朋友、世界排名等。

游戏界面介绍



1.当前圈数/规定圈数。
2.合计成绩/当前成绩。
3.能量槽(即HP)。
4.当前玩家名次/总参赛人数。
5.当前玩家的赛事获得经验值。
6.速度指示仪。
7.靠近的对手位置指示仪。

操作介绍

游戏对应三种操作方式，一种是类似一般赛车的“RACER”模式，一种是系列经典的“WIPEOUT”模式，最后是体感操作的“MOTION”模式。体感操作完成度非常低，可以完全忽略，这里建议玩家使用“WIPEOUT”模式，新玩家上手时可能感到有些奇特，但这确实是最适合于本作的操作方式。

左/右转弯

方向键或摇杆向左/右

切换视点

三角键

油门

WIPEOUT模式：叉键；RACER模式：R键

使用道具/发射武器

WIPEOUT模式：方块键；RACER模式：叉键

吸收道具

圆圈键：可将当前获取道具转化为部分能量。

向后看

右摇杆推下。

180度调转车头(战斗赛事专用)

右摇杆推上。

抬升车头

方向键或摇杆向上。

结合上坡地势，可使赛车获得更多的浮空机会。

降低车头

方向键或摇杆向下。

与抬升相反，可使赛车在地势不平道路上尽量贴地行驶，也可以在腾空时加速着地。

air brake

WIPEOUT模式：L/R键；RACER模式：按住方块键情况下方向键或摇杆向左/右。

air brake是本系列的一大特色操作，也是游戏中一种核心的转弯方式。它的作用有点像手刹，但是却几乎不会降低速度，按下air brake键即会向相应方向大幅度地转弯。这使得在游戏中完全不松油门也可以在不碰撞的情况下驶过各种弯道。

barrel roll

赛车浮空时快速输入方向“右左右”或“左右左”。

使用此技巧后赛车会在空中旋转一周，落地后即产生加速效果，但每次会损失15%的能量。并且若浮空时间不足，赛车未能转满一周就落地，能量会损失掉但不产生加速效果。下文中将称为“落地加速”。

side shift

WIPEOUT模式：快速点击两下L/R键；RACER模式：方向键或摇杆向左/右时快速点击两下方块键。

赛车会朝相应方向快速平移一小段距离，但不能无间断地连续使用，多用于过一些刁钻的弯道以及快速调整车势，下文中将称为“侧移”。



道具介绍

本系列一向强调武器道具的运用，令玩家在激烈竞速之余更感受到射击游戏的快感。然而相比掌机前作《脉冲》，本作适当降低了道具的作用，主要体现在武器击中后对赛车的减速影响及能量损失变小，再加上本系列的道具系统一向没有某些同类游戏的排位保护设计(即后排选手易得到较强道具，前排反之)，使得本作的竞速赛想完全依靠道具来翻盘非常困难，更加倾向于竞速本身。即使如此道具在本作仍处于重要地位，玩家需要熟悉它们的各项性能。



当赛车接触到赛道的蓝色三角状踏板时，会产生短暂的加速效果(下文中将称为加速踏板)。尽可能地在不减速的情况下多使用加速踏板是提高成绩的一大关键，不过很多加速踏板并非放置在道路的最佳路线上，玩家需要根据实际情况做一些取舍。



当赛车接触到赛道的四角星形踏板时，即可获取该种道具，每次只能保留一个，需使用或吸收掉当前道具才能获取下一个。道具分为武器型(黄色)和辅助型(绿色)。

武器型道具

机关枪

前方速射型武器，攻击力不大，但每次可以发射30发子弹，可以做到前方范围型打击，若能贴近对手使用，更是可发挥惊人的威力。

跟踪导弹

可对前方视线内单个对手进行锁定，一旦锁定成功后发射可以100%打中对手，威力不错，是非常好用的一种武器。如果没有锁定就发射的话，导弹会在撞墙数次反弹后消失。

等离子炮

单发威力最为惊人的武器，一旦击中更是可以产生小范围的爆炸，但使用前有一个蓄力过程，较为难用，若熟练使用后可做到一发逆转。

火箭弹

根据使用赛车种类的不同，可向前方发射直线1-3发数目不等的火箭弹，威力等同于跟踪导弹，可以做到一次对多个对手进行打击，亦是主力武器之一。

地震波

极为强力的一种地图炮式武器，使用后将会向前方发出不断前进的冲击波，前方相当一段距离内的对手均不能幸免，被击中者速度和能量都会受到小幅损失。在战斗赛事中使用此道具亦有强力的逆转功效。

辅助型道具

加速

可以获得一时的加速效果(比通过加速踏板时的效果略高)，不过由于加速状态时不太容易控制，建议在直道使用。当然也可以结合上升地势来赢得浮空机会，甚至进入特殊路线。

护盾

一定时间内不会受到任何攻击。如果在获得此道具后不立即使用，被攻击命中后也会自动使用。适合在领先一小段距离的时候使用防止追逐者打击。

自动驾驶

一定时间内由电脑自动帮玩家操作赛车，虽然非100%最佳路线，但绝对优于AI对手，并且任何复杂的弯道也不会发生碰撞。若需提前停止自动驾驶，玩家可在效果发生中按下吸收道具键。

吸血光线

锁定对手后(只需出现在视线范围即可，无跟踪导弹那样的锁定时间)使用即可发射吸血光线，期间只要和对手保持一定距离即可不停吸取它的能量，并且自己始终保持着护盾状态。一定时间后光线消失，若赛车之间距离过远，也会提前消失。

炸弹

向玩家所在位置的地面放置炸弹，对手若撞上即会爆炸。可以选择放在必经之路，或者是加速/道具踏板上，令对手防不胜防。炸弹可以被武器击破，一段时间后也会自动爆炸。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

赛车介绍

游戏中赛车分为4种类型和5个队伍，共20辆赛车，需要玩家在游戏进程中慢慢开启。



赛车的基本性能分为4个属性

1.速度：赛车的最高时速。
2.操控性能：包括普通转弯性能和air brake性能。
3.护盾：赛车的抗打击能力(亦可简单理解为HP多少)。
4.攻击力：赛车使用武器道具时的攻击力。

赛车的种类分为4个类型

5.速度型：重视最高时速，攻防普遍低下，并且无法使用地震波和炸弹，火箭弹每次也只能发射一枚。适于竞速类赛事。
6.战斗型：重视攻防性能，速度和操控性能普遍低下，使用武器得心应手，跟踪导弹锁定时间很短，火箭弹更可一次发射三枚。适于战斗型赛事。
7.灵活型：重视操控性能，速度较为低下，不能使用炸弹，火箭弹一次可发射两枚。适合于一些复杂赛道的竞速赛事。
8.试验型：这几种赛车均有着独特的特殊性能，需要结合不同的场合使用。
其中试验性赛车分为以下几种：

FEISAR Prototype

车辆特性：初始速度很慢，每使用一次加速踏板，即可提高车辆最高时速，使用10次后即为最高等级，速度惊人。每跑完赛道一圈后时速累积等级归零。

AG Systems Prototype

车辆特性：通常转弯/air brake/侧移性能极为出众，并且barrel roll可在空中旋转两圈、落地加速性能更高，并且吸收道具恢复的能量更多，但整体防御力较为低下，掉崖更会比其他赛车多损失5%的能量。

Auricom Prototype

车辆特性：拥有超高的攻防能力，可以自动缓慢恢复能量，并且受到攻击速度也不会产生任何影响，但是不能使用辅助道具。

Qirex Prototype

车辆特性：初始搭载机关枪，子弹每隔一段时间自动回复，但不能使用其他任何武器。

Pir-Hana Prototype

车辆特性：完全不能使用通常转弯方式，只能使用air brake，并且强制自动行驶，但拥有最惊人的速度。



等级介绍

相信会有玩家刚进游戏看到等级就产生疑惑：“到底等级是干什么的？我要如何才能升级？我需要刻意刷级吗？不升到特定等级是否影响游戏进程？”至少笔者产生过这样的疑问，所以笔者觉得有必要首先介绍一下游戏的升级系统。



等级是干什么的？

1.通过升级可以逐步开启部分新的赛车。

2.游戏中存在特殊的挑战任务，需要通过升级来逐渐开启，并且与奖杯有关，开启全部任务需要升到顶级50级。

如何才能升级？

1.任意单人、在线赛事视过关评价高或低，可奖励10000或20000点经验值，不可重复获取。

2.游戏过程中玩家的多种操作均可小幅获得经验值，如吸收道具、使用加速踏板、武器击中敌人等等，在任意赛事中均可重复不断获取。

需要刻意刷级吗？

答案是不。升到顶级大概需要300多万的经验值，按照正常流程，单人赛事基本高评价、在线赛事进行到一半以上，就可以升到顶级了，除非玩家没有打算获得其他奖杯、只要50级的金杯，所以没有刷级的必要。

不升到特定等级是否影响游戏进程？

在升级的用处里面可以看到，它只是用来开启新赛车和挑战，而开启新赛事和等级无关，所以无视等级，是完全可以把游戏进行下去的。可能会有玩家想说某些任务不太好搞，是不是待等级高点儿开出新车会顺利点？确实存在个别这种情况，但基本可以说初始等级下的几辆车就已经够用了，特别是FEI-SAR speed，基本可以保证玩家从头用到尾。此外通过等级的开启车子基本上是越来越奇葩，很多好用的赛车是要通过完成特定赛事才能开启的，所以不能过于指望升级，重点还是放在个人的反复练习上。

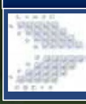
单人模式介绍

游戏的单人模式一共有3个赛季，分别为2048赛季(主线赛事7个/共15个赛事)、2049赛季(主线赛事8个/共20个赛事)和2050赛季(主线赛事9个/共25个赛事)。如果仅为开启全部赛季的话，仅需完成每个赛季的主线赛事即可。

游戏中的赛事按速度分为C、B、A三种速度级别，即使是相同的赛车，在不同速度级别的赛事中最高速度也会变化。



赛事的评价分为“PASS”和“ELITE PASS”，也就一般赛车游戏所说的“过关”和“金牌”，而ELITE PASS通常都是需要玩家赢得第一，或是取得一个较高的分数，这也是玩家在游戏中的最主要目的之一。而玩家至少需要将当前赛事取得PASS评价，才能开启下一个赛事。



每通过一个赛事，即可开启一部分赛道的SPEED LAP模式，出现在地图的左下角。此模式就是就是让玩家单独在赛道中挑战最高成绩，玩家可以在这里磨练技巧、熟悉赛道。只有在完成最后的2050赛季最终赛事后，才可以开启全部赛道/速度级别的SPEED LAP模式。

单人模式赛事选择界面图示



1.有蓝色斜线网格做底的小型六边形标记为主线赛事。
2.有细小点阵做底的小型六边形标记为支线赛事。
3.有细小点阵做底的大型六边形标记为有相关奖杯设置的支线赛事。
4.有细小点阵做底的大型三角形标记为可以开启新赛车的支线赛事。
5.有蓝色斜线网格做底的大型六边形标记为每个赛季的最终主线赛事，只要完成即可开启下个赛季，
6.小型三角状标记为Prototype车辆挑战赛事，通过等级开启，
7.小型“>”标记为A+速度级别挑战赛事，通过等级开启，

单人模式通常赛事按内容主要分为以下几个类型

竞速赛(Race)

顾名思义，纯粹比快。根据条件的不同，场上可使用的道具种类、赛道圈数等都会有变化。

计时赛(Time Trial)

要求玩家在各赛道中打破设定好的时间记录，有规定圈数，不能使用道具。算是游戏中较困难的一类赛事。

区域生存赛(Zone)

该赛事玩家的赛车会全程自动踩油门，并且不能使用辅助驾驶。玩家行驶的时间越久，区域数目累计越多，并且速度会越来越快。行驶中产生碰擦会导致能量槽下降，而持续一段时间未发生任何碰擦可恢复少量能量，一旦能量槽用完即宣告赛事结束。玩家需要做的就是坚持到所规定的区域数目。赛事从D级速度开始，经过C、B、A、A+之后会进入更快的“Mach 1.X”速度。这也是游戏中一种很难的赛事，可以说是挑战自身极限的一类玩法。

战斗竞赛(Combat)

这项竞赛要求玩家在规定时间内通过获取武器击中敌人获得分数，击破敌人还可额外获得分数。只要在时间用完后达到规定分数即可。并且在这项赛事中玩家可通过上推右摇杆来调头。总体来说是游戏中比较简单的一类赛事。

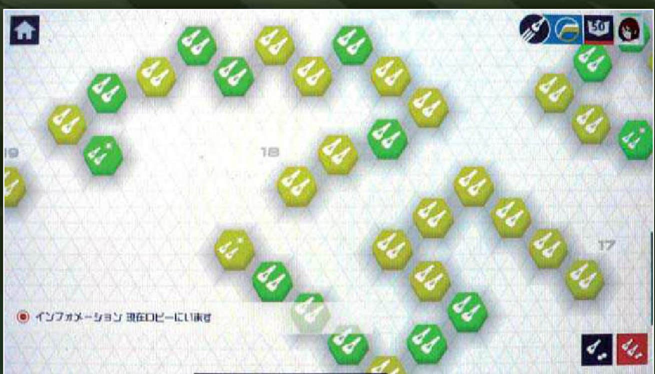
模式操作与心得

网战模式介绍

将游戏的单机模式全部赛事完美对玩家是一个巨大的挑战，然而完成游戏的在线模式所需要的精力甚至更多。本作的在线模式进行方式受到了一些批评，即使是系列的老玩家，要完成整个在线模式也要做好持久战的准备。

游戏中的网战进行方式类似于单人模式，每个赛事定有PASS和ELITE PASS条件，需要PASS当前赛事才能开启下一个赛事，但一个赛事若失败三次，也可继续往下进行。整个在线模式有10个章节，共计210个赛事。

各赛事的内容只有竞速赛和战斗赛，竞速赛和单人模式没有什么太大区别，而战斗赛的区别在于道具吸收键只能将当前道具丢弃，而无法转化为能量。赛事速度级别、圈数、赛道、可使用道具完全是随机的，最低必须凑满4个人才能开始赛事。每场赛事结束后，会出现两个备选赛事，以参赛人员投票制来决定下一个赛事。



赛事的PASS和ELITE PASS条件主要有以下几种：



1.无所谓名次仅完成赛事。
2.以上位半数名次完成赛事。
3.以第一名完成赛事。
4.击中X个对手。
5.击中X个特定对手(进入将会显示需要击中的对手ID)。
6.击破X个对手。
7.名次超过X名特定对手完成赛事(同5，进入游戏显示目标ID)。
※**"X"为任意数**。

以上条件会复数出现。在游戏过程中可以通过观察左上角的条件前是否打勾来判断完成情况。



网战模式困难点分析

首先网战模式的高手是很多的，亦有很多系列老玩家，经常出现级别不高水平也很强的玩家。若是系列新玩家，即使能拿到单机模式所有奖杯进入网战模式，平均来看也只具备中下级的水准，在高手层出不穷的大环境里，本身就是比较吃力的。然而在此基础上更是经常碰到过关条件和当前赛事严重相悖的情况。

在前期，也许玩家并不会什么问题，因为条件都比较宽松，但是后期那一个又一个"开第一、还要再怎么样"的条件，经常让人欲哭无泪。

若玩家在网战模式里只求玩个痛快，无所谓什么过关条件，那这些都不再是问题。但如果是目指全赛事完成，以下的分析相信会让玩家做到心中有数。

关于两种过关条件

在网战模式的赛事中，PASS条件和ELITE PASS条件有的时候完全是两种风格，而并非总是后者总是难于前者。碰到当前赛事PASS条件难于ELITE PASS的条件时，可以寄望于跳过PASS条件、直接达成ELITE PASS。

那么现在的问题就是若没有达成PASS条件，进入游戏后是不会显示ELITE PASS条件的。比如某个赛事，PASS的条件是"击中两个对手"，ELITE PASS的要求是"超过某特定的对手"。那么进入游戏的话，玩家是不知道应该要超过哪一个对手的。若玩家目标是想直接达成ELITE PASS的要求但又无把握拿第一，只能在赛事结束后碰运气了，也许落在玩家后面的对手中正好有条件里规定的那一位。此外这种只达成ELITE PASS条件、没有达成PASS的情况，不奖励赛事经验值，不过这个问题并不大。

因此，在网战模式，竞速赛下条件的不可控性、战斗赛下运气成分过于占主导，是玩家所面对的主要问题。它经常会阻止玩家真正与对手一较高下，而是要对达成条件进行迁就。这很可能使得玩家在网战模式特别是后期，大费精力。

竞速赛的情况下

举个例子，场上有一个比较厉害的玩家，但可以与其一拼、其他人差得比较多的情况，进入了一场竞速赛，条件是"获得第一名、并击中两名对手"这种情况，除非玩家一开赛就在车群混乱中正好获得一个武器，打中两名对手，否则立刻就会形成你和那个较厉害的玩家在前排角逐，其他玩家被远远地甩在后面的局面。这时，玩家就基本上不可能再击中第二名对手了。难道玩家要停下来等第三名上来打一下，再赶上第一名？那基本上除了第一名掉线，几乎是不可能的。

这还远不是最糟糕的情况，比如还是上述情况，条件是"第一名，打中一个特定对手"，结果那个特定对手是里面开得最慢的，如果玩家慢下脚步打中它，之后几乎不可能赶上第一。更不要说在竞速赛的情况下，当前赛事要求为"击破一个对手"了。此类情况简直层出不穷，经常会令玩家即使具备在场上与较强对手一抗高下的情况下，也可能由于一些莫名其妙附加条件而含恨。

至于场上有高手的情况下，惨事就更多了，比如条件只是"击中一个特定对手"，结果该人是系列顶级高手，一开赛就一骑绝尘。这还只是单个条件的情况下，可以想象复数条件更会是怎样。

战斗赛的情况下

竞速赛是这样，那么战斗赛是不是会好些？那些和击中敌人有关的条件，确实在战斗赛中要好达成得多，但是跟名次有关的条件，可以这么说：除非场上都是连基本玩法都不明白的对手，没有人能说自己稳赢不输。能想象出一场战斗赛，一个玩家连着获得四五个地震波，几十秒就结束战斗获得第一吗？而这情况的确是时有发生的。

没错，战斗赛最大的问题，就是运气成分太大了。道具是随机的，对手可能次次都是地震波，而玩家次次都是机关枪；玩家盯了一个对手打了半圈，结果它被迎头出来的一发不知道从哪儿走火的流弹给打炸了分被抢走……当玩家碰到这些情况，只能是一声叹息。战斗赛运气比重过大，而且一局通常都要打很久，在一些后期赛事中玩家很可能花费大量时间却往往一无所获。但是有些条件玩家不得不依靠战斗赛来拼：比如"击破对手"，在竞速赛事中达成的可能性几乎为零。

另一个问题是网络延迟，对手有时会瞬移。这个在竞速赛事中问题还不大，但是战斗赛中是致命的，因为经常无法准确判断对手的位置，很可能你在瞄准好敌人发射武器的时候，敌人早就不在那里了。锁定系的武器问题更为明显，特别是在迎头出现一个对手的情况，你刚看见它，其实它很可能到你身后了，这是即使显示锁定成功，发射出去也是打空的。

心得技巧

虽然说玩好这款游戏的关键在于反复的练习的积累，不过若能掌握正确的方法，往往可以事半功倍。这里笔者就结合自己的游戏体验以及走过的一些弯路，介绍一些小心得供玩家参考。

单人模式

1 首先这里个人强烈建议各位玩家、特别是新玩家，不要先进行在线赛事。或者稍微体验一下就回到单人赛事来。这款游戏非常讲究循序渐进，在单人模式玩家会严格遵循这个模式，但在线模式会打破它，玩家很有可能第一场就进入A+速度级别的"SOL"赛道、第一个检查点就落后对手十几秒甚至几十秒，这只会打击玩家的信心。在单人模式磨练出来之后一气挑战在线赛事，通常才是效率最大化。

2 由于游戏讲究循序渐进，所以在单人模式中玩家最好不要急着开启新的赛季，而是应将当前赛季的赛事尽可能地都ELITE PASS掉再将进度往前推进。否则即使勉强开启了新赛季、新赛事，也会由于基础不足、对赛道一知半解而越来越难以进行下去。

3 竞速赛相关：鉴于本作的AI比起系列旧作有所下降，大部分竞速赛事并不是很困难，除去2050赛季最后的个别赛事，只要求玩家不犯过于原则性的错误(如掉崖、撞墙撞到横过来)，走一些力所能及的近道，不求过弯最佳路线但基本四平八稳，就足够完成第一名的条件。在一般的竞速赛中，注意落后较多或处于领先地位时，多注意获取辅助道具，如加速、自动驾驶等，可有效缩短或拉开距离。而在处于中游时，多获取攻击道具对敌人进行打击，争取领先。

然而在一些较难的竞速赛中(如对手赛车性能较好、AI提高的场合)在使用道具上又有了新的要求。首先我们可以分析一下游戏中AI的特性：虽然高等级AI的稳定程度极高，几乎很少碰擦，但是它们有两个主要的缺点，一是较少用落地加速，二是并不是每次都走最短分支。那么就是说只要玩家能保证次次用上落地加速，并且都走最短路线，即使有一些碰擦，全局上来看对抗高等级AI仍有不少的胜算。

在这种情况下，如果获得了武器道具，除非玩家是在和第一第二名缠斗，否则应立刻吸收掉。这是因为对抗高等级AI时，打击处于中下游的对手没有任何意义，即使把他们击退，甚至击破也没有任何好处，惟一产生变化的就是多了几个会在你后面捅娄子的麻烦。但是吸收道具而得来的能量槽，可以让玩家多用几次落地加速，每多用一次，玩家就相对于所有对手多推进了一点儿，其重要程度可见一斑。

4 计时赛相关：普遍来看，计时赛的时间要求并不能算过于苛刻，平均算来玩家可以漏掉场上三成左右的加速踏板，需走八成以上的近路，每圈允许的小碰撞在2次左右，当然这只是平均来看，各个赛道当然有所不同。由于分支路线在本作处于重要地位，当玩家一个计时赛感觉几乎没有什么碰撞，但还是离要求相差不少的时候，应该研究一下该赛道是否有更好的分支路线可走。当然游戏中的近道通常都是具有高风险的，由于计时赛并非计单圈最好成绩，追求近路的时候也要平衡一下事故发生率，不要硬走过于冒险的路线，还是那句话：要求并非如此苛刻，关键还是要练到尽量少碰擦。

5 区域生存赛：和计时赛相反，玩家在区域赛中应该选择最安全的路线，最大程度防止碰擦。玩家还需要习惯区域赛特有的纯色表现方式，并且每次提升速度等级时画面色域会产生剧烈的变化，在高等级的速度情况下对玩家造成一定的心理负担。在选择赛车方面，应选择现有操控性能最好的车。

赛事的另一个关键就是一定要在高等级的速度下算好转弯的提前量，每一个级别的速度下同一个弯道的过法经常会有质的不同，这在平常的赛事根本是体验不到的，只能靠反复地尝试才能找到感觉。另一个关键是要尽量避开加速踏板，否则非常容易失控。由于高速级别下的时速非常恐怖，一次失误可能导致连续碰撞，所以掌握节奏、一气呵成是非常重要的，这需要反复在此模式中磨练，一些比较难的赛道，也可以先在A+级别的speed lap里找找感觉。

另外在一些容易掉落悬崖的赛道中(如“Sol”)每次掉崖之后重生，由于整个节奏被打破，会很有可能一下反应不过来自己在哪儿、要往哪里走，就会陷入无限掉崖->重生的尴尬局面。这时候千万不要慌，先想清楚往哪里转，重新找到大的方向。

此类赛事中还有一项非常需要注意的事情，就是由于后期速度太快，赛车浮空的场合是非常多的，一定要注意在空中微调方向的时候千万不要误放出落地加速，否则平白无故15%的能量下去，一落地基本上还要再撞个两三下，那真是欲哭无泪了。

6 战斗竞赛相关：在此赛事中玩家不再需要赶在队伍前面，反而要跟在大部队后排(需注意不能落后太多)，才能最有效的打击敌人。而为求获取武器，也可适当减速以便顺利接触道具踏板。玩家需要做的是熟悉各种武器的特性，如获得了某种当时不太有用的道具时，不要死留着不放，应果断按圈键吸收，否则错过了获取其他有用道具的机会是得不偿失的。赛车方面当然是首选攻防最高的fighter型，不过由于攻防很高的通常转弯都很费劲，如果发现这使得获取道具困难的话，兼顾一下转弯性能也是不错的选择。

总之核心思想就是保持最后排、尽量拿道具，当然有的时候还是靠点运气，比如连续获取大量用不上的武器，或者盯着一个对手半天却被半路杀出来的其他对手抢先击破也不是没可能，多试几遍就OK了。



在线模式

1 和单人模式不同，整体进度一定要全力往前推进，不要执着于某个之前没有PASS的赛事。此外全力推进还有一个明显的好处就是由于可选的赛事多了，可以根据场上的不同情况来选择最可能达成条件的赛事，做到效率最大化。

2 虽然提升自己的水平、努力超越对手是最重要的，但是由于本游戏线上有很多系列老玩家其水平堪称专业级，再加上各种条件的限制，对于系列新玩家而言完全无法超越的对手真的非常之多。所以，一定要抓住每一次场上初心者较多的机会，全力清掉一些难达成条件的赛事。

在初心者专场、玩家可轻松领先对手的情况下，建议终点前稍微放水，一些不需要拿第一的赛事，也可以尽量有意往后排一排，不要让大家觉得你和初心者还那么计较输赢、和你一起玩没有意思，一旦大家退场，就失去一次重要的进度推进机会了。

3 由于选择赛事采用投票制，玩家的一票还是至关重要的。总的来说，在线模式的前期建议多选择战斗赛事，因为前期对于名次要求不高，不过大多需要打中对手，这种情况下在战斗赛事里是很好达成的。后期就要视情况而定了。比如初心者专场，竞速赛就是玩家最好的选择；对抗高手的情况，可考虑在战斗赛中一搏。

4 在线竞速赛的资本自然是建立在玩家对赛道的熟悉度上，这个必须依靠多练。建议玩家一定要在进入在线模式前，练几个拿手的赛道，像是“Rockway Stadium”“Sol”“Altima”这类赛道能把近路开开熟、几个难点弯道失误少的话，对抗同是中下级别的玩家还是占有一定优势的，投票碰到这些赛道，一定要献上宝贵的一票。

不过若碰到前文所属那种类似强弱分明的条件下碰到“开第一、打俩人”的头疼条件，一定要争取在刚开赛的时候就在后排达成条件、再立刻往前排，千万不要一开赛就冲到最前，否则强弱距离拉开，就基本不可能达成条件了。不过有一个例外，即是某些情况下会碰到只能用地雷和机关枪的竞速赛，可以上来就拼命争取领先，多取得地雷放在必经之路，这类赛事后排对手中招几率极高，一定要好好利用。

5 在线战斗赛一个要特别注意的地方就是获得不好用的武器时应果断丢掉，不要觉得可惜，快速换掉其他武器，不要指望找个人打两下再换。

而在线战斗赛通常分为两种风格，一种是玩家会聚集到某个道具比较集中的地方，然后来回获取道具进行厮杀，这一般都是有一定经验的玩家的场次，因为这种打法最有效率。这种情况下打人快、死得也快，所以注意获取吸血道具来保密还是比较重要的，剩下的就是效率取得武器打击敌人了，发现明显比较强的对手尽量避免硬碰硬，去狙击一些动作不太利索的对手。

另一种风格基本集中在经验还不算太足的玩家场次，基本还是按照单人战斗赛不停前进来进行的。这时候就仍旧是保持后排，之后有两种选择：要么是跟大部队后面群体打击，要么是盯死一个特别弱的落单对手集中攻击。若和一个对手缠斗完之后发现往前开了好久都没有一个对手，说明玩家距离大部队太远了，这时继续前行是很难赶上的，应立刻向反方向开，重归大部队于后排继续打击。

此外后期碰到“Sol”赛道的战斗赛事，最好别投此票，除非全场都是有经验的玩家，否则在此赛道的战斗赛极其费时，大多数玩家都是各种跳崖几乎找不到人，一场比赛打几十分钟都分不出胜负是经常有的，能避开则避开。

各赛道的分支推荐路线

本作赛道的一大特色除了从风格上更加偏向于城市化而非一向的未来科幻化外，更重要的就在于分支路线的地位变得非常显赫。因此系列以往对于尽量多踩加速踏板来提高成绩的要求略有降低，而更加要求玩家能够熟练地运用近路来超过对手。然而大部分近路都需要更高的技巧才能驾驭，一旦失误更是会对玩家带来严重的打击，可谓是高风险高回报。这里笔者就结合图片来为各位介绍一下各赛道的推荐路线。要注意的是：

1. 图片的顺序是按照赛道分支出现的顺序来排列的，虽然游戏中没有小地图无法标示准确的位置，但基本上一看图片就能知道是在哪里。
2. 对于分支分为竞速和区域模式两个不同的推荐路线，不过官方并没有给出绝对的答案，也没有条件能做出精确的测量，因此只是笔者个人的建议，大家可以在实践中找出更合理的路线。
3. 某些特殊的实验型赛车(如FEISAR Prototype)的最佳路线很可能和通常赛车完全不同，这里都以通常赛车为准。

Empire Climb



近路：左(切入难度不高，但高速度等级下也比较容易撞墙)。
ZONE：右



近路：左(切入风险较大)。
ZONE：右



近路：视情况而定，能量较多时下行可获得两次落地加速的机会，能量不足时建议上行。
ZONE：下行

Unity Square



近路：理论上是右行上桥，但是上桥之后由于道路两旁无遮拦，控制难度较大，在高速度等级很容易半途上掉下来，此外下行路线不仅有很多分支，也好开一些，所以建议走下方路线。不过可利用桥来获得一次落地加速的机会。
ZONE：下行

以下三个是上个分支走下行时出现的分支，都是紧紧连接在一起的



近路：左(切入略有难度，需上个弯道提前靠左)。
ZONE：右



近路：左(切入难度一般)。
ZONE：右



近路：右(切入难度大，回报高，若上一个分支选择右行，很难切入此分支)。
ZONE：左



近路：原则是左行上桥，更可争取一次落地加速机会，但由于上桥之后左拐时碰擦几率很高，并且高速度等级下最后落地途中很容易撞到一个空中的大招牌，所以有一定风险。右行弯道加速踏板很多，若能掌握好不亚于上桥，风险也低些，建议右行。
ZONE：右

Metro Park



近路：右(这个分支的设计有些奇怪，左分支不仅难进，难开，还远)。
ZONE：右



近路：右(不要被左边诱人的加速踏板迷惑了)。
ZONE：右



近路：左(高风险高回报，一失误就会跳河)。
ZONE：右

Downtown



这个上坡可谓不是分支胜似分支。若是全速情况，越靠右切入，赛车就会飞得越高，A级以上基本可谓是放火箭了。也许有朋友会觉得这不是好事么还能赚一次落地加速，但其实飞得越高，浪费的时间越多，因为赛车基本只是在垂直上升、下降，前进非常少。

近路：尽可能靠左切入。
ZONE：尽可能靠右切入(但要注意飞得越高，落地之后越难控制，适可而止)



近路：原则是左行，但切入难度大，出分支时弯道难度增加，建议右行。
ZONE：右



特殊路线：上行，需下坡前使用加速道具进入，可多拿几个武器道具，可赚一个落地加速机会，但实际可操作性不高，不推荐。





近路：原则是右行，但风险较大。而左行弯道加速踏板多，控制好和右行差不多，建议左行。
ZONE：左

Queens Mall



近路：右(又近又能落地加速，就是进去的时候一片漆黑)。
ZONE：左



近路：左(略有风险)。
ZONE：右



近路：左(可落地加速)。
ZONE：均可



近路：左(切入风险很大，高速度等级可以不要执着)。
ZONE：右



近路：左(若上个分支走的左行，基本出分支后就要立刻向左大拐弯才能进)。
ZONE：右



近路：左。
ZONE：左

Capital Reach

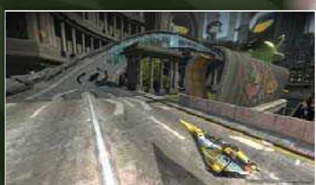


近路：能量够右行有落地加速，能量不够左行有加速踏板。
ZONE：右



近路：原则是左行，但进入难度极大，回报也不高，强烈建议右行。
ZONE：右

Rockway Stadium

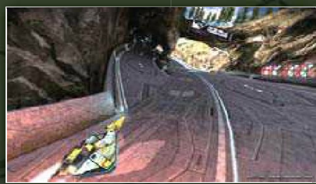


近路：原则是右行，但进入风险极大，出分支弯道难，建议左行。
ZONE：左



近路：左(不仅路短，还可落地加速，就是会有比较恐怖的小角度弯道，因为回报太大，必须要熟练掌握)。
ZONE：右

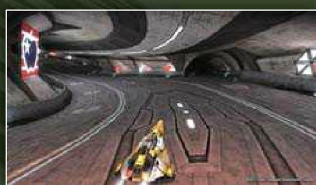
Altima



近路：左(切入有一定风险，需要上个弯道切入时提前靠左，不过回报大，有落地加速)。
ZONE：右



特殊路线：上行，A级以下速度下坡前用加速道具可进入，A级以上全速情况下抬起车头(方向按“下”)有机会进入，进入的情况超近道，更神奇的是若是进入该分支之后不小心从旁边掉下，重生点是在往前的地方，无论如何都是近路。



近路：右(进去就是一片漆黑，期间有一个弯道，但是近很多，一定要练熟)。
ZONE：左

Subway



近路：左(窄道弯有难度，但回报很高)。
ZONE：右



近路：右。
ZONE：都行

Sol



近道：左(有落地加速，不过期间有一个大跳跃，要注意落地后控制住赛车)。
ZONE：左



近道：右(切入后的中端有一定危险，但不仅近更有落地加速机会)。
ZONE：左



近道：左(高速度级别下危险较大)。
ZONE：右



奖杯攻略部分

前言综述

1 总体而言，本作的白金难度相比起PS3版的“坑人一辈子”，已完全是走下神坛，对于PS3版难度心有余悸的而打算放弃本作的玩家，可以重新竖起挑战本作的信心。前提是要对在线模式有足够的耐心。对于系列的新玩家，特别是对赛车游戏苦手的玩家，这里列出本作白金的最低要求供各位参考；在这里列举出来，绝非建议大家效仿，而是其作为本作白金的最低要求，想必赛车苦手玩家看后也会增加自信，只要能做得比上述稍好一点儿，就一定可以更顺利地得到白金奖杯。

第一：整个游戏中除了某一个奖杯外，全程开启了中等级别的辅助驾驶(也就是默认状态)

中等级别的辅助驾驶对于速度并没有太大的损失，但对于行驶的帮助还是较明显的，但是无论如何绝对不要开最大级别的辅助驾驶，对速度的影响极大，即使开得再好很多赛事也未必能达到要求。

第二：所有的竞速赛事，个人全程按住油门键没放过

也许一些赛车游戏苦手的玩家对于过弯要干什么时候减速什么时候加速几乎是毫无概念，只知道死按住油门，小弯就少打点儿方向，大弯就死劲打方向。在其他大部分赛车游戏里，这基本是死路一条。但是这款游戏由于操作上的异质，至少从拿奖杯的角度来看，这是完全可能的。

第三：侧移很少用，抬、降车头基本没用过

侧移只用在个别弯道上，而抬、降车头很多玩家甚至是赛事快要清完时才知道有这设定。

2 对于曾经了解过PS3版《反重力赛车 HD》奖杯设置的玩家，在这里进行一个简单的对比：

首先单人赛事的奖杯普遍反映比起PS3版难度大幅下降

一：单人模式赛事数量变少，并且没有锦标赛(Tournament)赛事。

二：AI变弱，赛事不再区分三个难度，除去A+ challenge之外，各赛事的默认AI难度比起PSP版的《PULSE》normal难度要低。

三：PS3版超难zico、zone奖杯要求巨幅下降(但zone奖杯无法像PS3版那样用BUG取得)。

而在线赛事的奖杯难度明显上升

一：服务器不安定，有时无法连接，有玩家反映在线进程无故清零。

二：赛事数量庞大，花费时间要比单人赛事多不少。

三：赛事通过条件和完全随机选图、配对的进行方式时常相悖。

3 虽然本作奖杯的设计要求玩家对每个赛道都需要相当程度的了解和熟练，但特别要注意的就是“Sol”这条赛道对于奖杯而言尤其重要，玩家一定作为重点给练好，最起码要保证非近道、不减速情况下能无失误开下来。后面有很多奖杯都要求在此赛道中完成。

4 本游戏需要升级至1.01版，否则有一个赛事几乎无法完成。(具体请见下文中“Elite Completist”奖杯的描述)若玩家的账号所在服务器暂未更新补丁，请耐心等待，各地区之间配布补丁的日期有所不同。

奖杯总数	31	铜杯	15	银杯	9	金杯	6	白金	1

白金难度	7.5/10(系列老手或赛车游戏得意者：6/10)
白金所需时间	单机奖杯通常不低于20小时，在线奖杯需30小时以上。
在线奖杯	有
最少通关次数	2(单机/在线各一次)
有无可能错过的奖杯	有(各类特殊要求奖杯)
奖杯BUG或事故	有(某赛事条件有BUG需升级游戏版本，后述)
硬件需要	无

单人、在线共通奖杯

2048 Speed Pads 银杯

取得条件： 使用2048次加速踏板

奖杯说明： 游戏中难得的“酱油”奖杯，玩家不需有意减速去接触踏板，基本上2048赛季内即可解除。

Rank 25 银杯

取得条件： 到达25级

Rank 50 金杯

取得条件： 到达50级

奖杯说明： 请参见前文“等级介绍”栏目

单人模式通常赛事奖杯

2048 Champion 铜杯

取得条件： 完成2048赛季的主线赛事

2049 Champion 铜杯

取得条件： 完成2049赛季的主线赛事

2050 Champion 铜杯

取得条件： 完成2050赛季的主线赛事

奖杯说明： 获得这几个奖杯，玩家只需要完成每个赛季主线赛事的PASS条件以上，三个赛季分别为7、8、9个赛事。

Elite Completist 银杯

取得条件： 将所有的通常赛事达成PASS或以上条件

奖杯说明： 需要把全部的主线赛事和分支赛事达成PASS或以上条件，共60种赛事

2048 Elite 1 铜杯

取得条件： 将2048赛季中C级速度“Capital Reach”赛道的计时赛事ELITE PASS(2分30秒/2圈)

奖杯说明： 这个赛道的特点是重要分支很少，而加速踏板非常多，想获得好成绩主要是靠尽可能地利用加速踏板。但是实际试验下来，只要前半段该用的落地加速都用上，后半段尽量不撞墙，即使漏掉大量加速踏板也是能达成条件的。当然以后用吸收加速踏板即可提升最高时速的FEISAR Prototype赛车来挑战会更为轻松。



2048 Elite 2 铜杯

取得条件：将2048赛季中C级速度“Empire Climb”赛道的区域生存赛ELITE PASS(30区)

奖杯说明：第一个区域生存赛，设定的条件还是非常平易近人的，而且此赛道的直道也是非常多的，不过弯道基本幅度都比较大，玩家可在此赛中多习惯一下高速度等级下过弯所需的提前量。然后就是每圈最后的大跳跃千万不要像前文说的那样误放出落地加速。

2048 Elite 3 铜杯

取得条件：将2048赛季中“Metro Park”赛道的战斗赛事ELITE PASS(100分)

奖杯说明：非常简单，赛道直线很多，而且所有道具都可以使用，打150分以上都并不困难。

2049 Elite 1 铜杯

取得条件：将2049赛季中B级速度“Unity Square”赛道的竞速赛ELITE PASS(Fighter车型限定/3圈)

奖杯说明：在此赛事中，虽然限定了攻击型赛车参赛，不过AI没有多少提升，即使中段的三个连续分支都走的是远路，只要碰擦不太多，第二圈往后基本就可领先了，所以玩家重心不用放在攻击敌人身上，专心开好就行了。

2049 Elite 2 铜杯

取得条件：将2049赛季中A级速度“Metro Park”赛道的计时赛ELITE PASS(2分05秒/3圈)

奖杯说明：此赛事限定条件经过试验，保持最高速都走近道，每圈小碰擦1次左右、漏掉5个左右加速踏板，可勉强开进2分钟，但是由于玩家在2049赛季时，应该还未适应A级速度，所以最后一个分支走小桥很是危险。若三圈最后分支都右行，经试验也可达成条件，不过每圈小碰擦要保证1次内，大概是2分03秒。如果过小桥实在不熟，笔者建议可以第一圈的时候最后冒险左行，后两圈右行，这样胜算要比三圈全右更大些，一旦失败重试的时间也短。

2049 Elite 3 铜杯

取得条件：将2049赛季中“Downtown”赛道的区域生存赛ELITE PASS(40区)

奖杯说明：此赛道的区域生存赛难度主要在于弯道基本都是直角，若不能很好掌握提前量，每次失误都会是迎头痛撞。此外最后一个分支左行弯道的加速踏板很讨厌，控制不住的话后面会蹭墙很久，好在设定条件还不算太高，熟悉过直角弯道的提前量的话，问题不是太大。

2050 Elite 1 铜杯

取得条件：将2050赛季中“Queens Mall”赛道的区域生存赛ELITE PASS(50区)

奖杯说明：此赛道的直道非常多，弯道的幅度基本上来说也不大，照理来说应该是区域模式中比较容易的一个赛道。想必制作方也意识到这一点，不仅把条件设定较高，速度级别上升得也比其他赛道要快，因此并不算容易。主要难点是在最后一个分支，由于道路较窄，加上进弯道时加速踏板，非常容易持续蹭墙，而且轻轻一打air brake就会撞到另一侧，所以这里还是以方向微动为主要操作方式。不过由于其他部分还是不难的，把好开的地方练练稳，这里稍微出点差错还是可容许的。

2050 Elite 2 铜杯

取得条件：将2050赛季中A级速度“Empire Climb”赛道的竞速赛ELITE PASS(Fighter车型限定/对手全部为Pir-Hana Speed/3圈)

奖杯说明：这是一场相当不公平的比赛，玩家的对手全是速度最快的“Pir-Hana Speed”赛车，而玩家只能使用战斗型赛车，从速度性能上就处于劣势。所以说，第一圈一直落后也是不奇怪的。这时候战斗赛车的攻击能力就要大派用场了，赛道大量的直路也给玩家提供了有利条件，所以第一圈玩家可以疯狂地在队伍后排捅对手的篓子。利用好每一圈最后分支下行的落地加速，只要玩家没有什么太大碰撞，一般第二圈最后分支之后基本就可领先了，之后就多注意获取辅助道具，胜利不会太难。

2050 Elite 3 铜杯

取得条件：将2050赛季中A级速度“Sol”赛道的竞速赛ELITE PASS(击破对手)

奖杯说明：这个赛事的ELITE PASS条件比较特殊，玩家的对手只有一个，而你需要彻底击破它，才能达到要求。由于这并不是战斗赛事，所以AI不会和你纠缠，而是会尽可能地快速行驶。所以这就要求玩家最起码要能做到在A级速度下安全地把整个赛道给开下来，这样才能做到能保证追上对手。此外由于AI基本是想开哪个分支就开哪个分支，若AI进入的分支玩家不是很熟，可以不用强行跟上，以免发生危险，只要玩家能和对手能始终保持在武器可攻击到的距离即可。此赛事玩家可考虑择一辆攻击能力和速度兼备的赛车(如Pir-Hana Agility)来送对手一程。

Elite Completist 金杯

取得条件：完成所有的通常赛事ELITE PASS条件

奖杯说明：这将是单人模式中最巨大的挑战，玩家需要把全部60个通常赛事全部ELITE PASS，也就是俗称的“全金”“金闪闪”。而通常赛事中，最难的也都集中在2050赛季的计时赛和区域生存赛上。特别是区域生存赛，2050赛季中的全部赛事都不算简单。不过相信坚持到这一步的玩家，游戏的操作、赛道的了解应该已经到达一定程度，加上坚持的努力，全金不会是难事。

奖杯说明：另外必须要非常注意的一点就是游戏在非升级情况下，2050赛季的“Altima”战斗赛事其ELITE PASS所需条件是100分(限制时间2分钟)，这个条件近似于天方夜谭，就是任何武器百发百中，也要惊人的运气也有可能达到(但还是有执着+好运的玩家可以达成)。不过只要把游戏更新到1.01版，所需条件就会下降到60分，虽然在所有战斗赛事中仍是最难的，但可以说已经从火星飞回地球了。

可在全金过程中获得的特殊条件奖杯

Mach 1.5 金杯

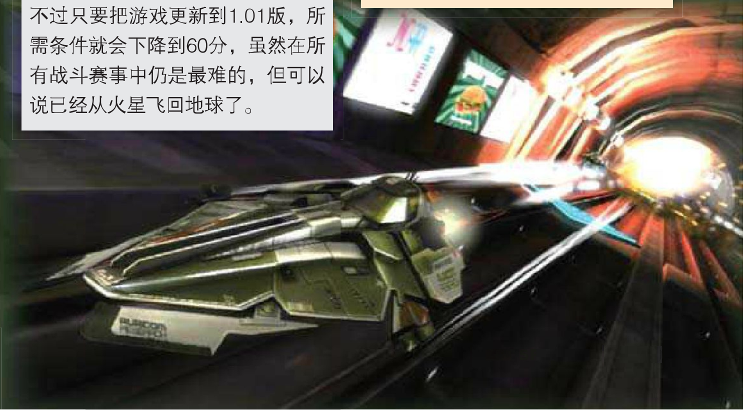
取得条件：在任意区域生存赛中到达第65区

奖杯说明：区域模式的65区已经到达了“Mach 1.5”级别的速度，对于系列未经验者而言，基本不是在开车，完全是寂寞。想必大部分新玩家在挑战各种区域赛事的时候，会感到65区基本是不可能的，直到2050赛季的“Sol”区域生存赛。这个赛事的ELITE PASS要求是到达60区，同时它也提示了玩家：若是金掉Sol区域赛的朋友，离这个奖杯也非常近了，因为它只需要在ELITE PASS的基础上，再多开5个区域。

由于大多数玩家初见“Sol”的时候都是各种掉崖，因此大多都会对此赛道产生惧怕，但只要多加尝试会发现“Sol”的区域赛并非想象中那么难。正因为它每次失误都是掉崖，相比其他区域赛在高速度等级下一个失误就是撞N次、10%以上能量消耗的起步价，在这条赛道每次失误仅仅是3%的能量损失。一旦熟悉此赛道，即使发生失误其代价也比别的赛道低很多。

这里的推荐路线在是“左左右”，几个难点在于：第一次分支后的大跳跃落地要控制住、第三次分支后的直角弯道的提前量。只要掌握好两处大难点，重生之后能及时走回正轨，到达65区是绝对可行的。但仍需要玩家精神持续高度集中，千万不要被几次失误乱掉了阵脚。

此外有玩家表示“Empire Climb”赛道亦很适合挑战此奖杯，笔者经尝试后觉得相比“Sol”还是有一定难度，各位玩家可以结合各自情况选择挑战对象。



挑战赛事奖杯

Speed Thrills 银杯

取得条件： 将任意一个A+速度级别的挑战ELITE PASS

奖杯说明： 玩家通过提升等级，可以逐步开启A+ Chanllenge，它们隐藏在赛事地图中，当看到地图上有个隐隐约约的“>”状记号时，触碰一下即可开启。它们均为竞速赛事，每个挑战代表一个赛道，速度级别为A+，须跑十圈。

A+速度级别是游戏中除区域生存赛中最快的速度级别，对于系列的新玩家而言，A+实在是太快了，一眨眼功夫车就有可能开到墙上了，非常难以操控。更要命的是在A+挑战中，AI的强度有了明显的提升，即使在较为拿手的赛道中，跑五六圈还是最后的情况屡见不鲜，即使领先了，一次小小的碰擦都可能让前排AI赶上1到2秒以上。

不过结合前文对于AI的分析，这种情况下，为获得此奖杯，玩家除了首选自己开得最好的赛道，还应注意要选落地加速机会多、最短分支又较为好走的赛道。

笔者第一个金掉的A+挑战是“Queens Mall”，但是在这里要推荐的又是“Sol”赛道了。想必如果已挑战成功Sol区域挑战赛，A+级别的速度肯定已经难不倒玩家了。而这条赛道不仅符合“分支”和“落地加速”的条件，更发现即使是A+级别下的AI，居然在此赛道也是会掉崖的。经过试验，FEISAR Speed赛车、走“左右右”的路线、尽可能使用落地加速、不掉崖，差不多从第四圈以后，就可以保持3秒左右的领先了。

可能有朋友要问为什么最后一个分支要走非近道？毕竟在A+级别下左行的危险系数和右行不可同日而语，又是需要跑到10圈，更何况试验下来只要没有失误最后分支走非近道也不会让对手拉近太多，那么毕竟玩家的目标只是拿奖杯，并不是比奥运会，当然还是要速中求稳了。



Prototype 银杯

取得条件： 将全部的Prototype车辆挑战ELITE PASS

奖杯说明： 和A+ Chanllenge类似，玩家通过提升等级，可以逐步开启Prototype车辆挑战，当看到地图上有个隐隐约约的三角状记号时，触碰一下即可开启。这种挑战的内容是让玩家以规定的赛车完成赛事，只要达到PASS条件即可奖励玩家在挑战中使用的赛车，由于是试验车型，它们都是有着通常赛车没有的特殊能力。挑战共有五种，从10级开始开启，而要开启全部挑战，需要升到顶级50级。

挑战内容和车辆简介：

FEISAR Prototype
挑战内容： Empire Climb竞速赛(A级/10圈)

AG Systems Prototype
挑战内容： Rockway Stadium竞速赛(A级/10圈)

Auricom Prototype
挑战内容： Downtown战斗赛(B级/2分30秒)

Qirex Prototype
挑战内容： Empire Climb战斗赛(B级/5分)

Pir-Hana Prototype
挑战内容： Sol计时赛(1分16秒/A级/2圈)

可以说前四个挑战真的是非常简单，内容基本上是为车辆特性量身定制，让玩家体验一下特殊性能的爽快感。不过若玩家觉得这是一个升到50级就连带送一个的奖杯那就错了！阴谋就在最后的Pir-Hana Prototype挑战。

没错，又是“Sol”，不过这是玩家在单人模式下，最后一次在这个赛道上头疼一把了。由于Pir-Hana Prototype只能用air brake来转弯，玩家很可能在即使能做到A+级别全近道无失误的情况下，再一次体验到初次开Sol的感觉。对付这个挑战，强烈建议大家把操作方式改成“Racer”，这时候会发现按住方块键再按左右的air brake形式显得非常的细腻，使得Pir-Hana Prototype的手感就像是通常转弯性能非常好的一款赛车，这时候再开起来就要轻松很多了。但是“Racer”操作方式有个特点就是如果一直死按着方块键不放，是无法达到最高时速的，这种情况全近道无失误也是达不成挑战时间目标的，所以要到转弯的时候再按方块键。

而这个挑战的条件非常宽松，经实验，走“左左右”的最安全非近路分支路线、第一分支不落地加速、不掉崖、也可从容达成要求，而走“左右右”分支甚至可以容许一次掉崖。只要熟悉了该赛车的操作手感，奖杯就真的是手到擒来了。

特殊条件奖杯

The Unlucky 7 银杯

取得条件： 在单人模式下任意竞速赛中击破7个对手

奖杯说明： 这个奖杯只能在单人模式竞速赛中拿到，战斗赛是不行的。击破7个对手，换言之就是要场上所有对手全部击破，这时会自动判定玩家取得胜利。并且必须是玩家亲自击破的，由其他对手击破的话是不算的。

竞速赛正常情况下，别说亲自击破7个对手，就是算上AI打飞的，场上能挂3个对手就很少见了。不过还记得Qirex Prototype吗？初始搭载机关枪的那台实验车辆。没错，这是奖杯的必备车辆。选择2048赛季的Empire Climb竞速赛，也就是整个游戏的第一关。这一关不能使用道具，这意味着对手是无法回复能量的，并且速度级别为C，赛道的直线非常多，玩家要做的就是用搭载的机关枪挨个儿把对手送回老家。

玩家需要做的就是把子弹留在直道上来打击对手，过弯道的时候用来恢复弹药，并且一上来的时候不要跑得太前，从最后一位对手开始逐个击破。此外中间有一段连续的弯道区域，在这里若完全不用弹药，很快会恢复到满，为了最大效率化，若有对手就在跟前，可采取点射的方式，这样既不会浪费弹药恢复的机会，又可以尽可能地多做一些打击。若是到了最后一圈的最后还有对手未击破，千万不要着急乱开火，沉住气节省弹药，最后那个布满加速踏板的大直道足够玩家做出最后一击。

Beat Zico 金杯

取得条件： 在Altima赛道、C级速度、Speed Lap模式、用Pir-hana Speed赛车达成单圈52秒以内的最好记录

奖杯说明： 要开启Altima赛道需要完成2050赛季的主要赛事，而开启Pir-hana Speed赛车需要完成地图右上角一个大三角标记的Altima竞速赛。PS3版的Zico奖杯大部分玩家都认为是难度最为恐怖的奖杯，然而在PSV版中，这个奖杯的难度被巨幅下降，要达成这个条件，玩家基本要做到：

1.全程基本不减速
2.无任何碰撞
3.全部走最近道(即“左右”分支路线)
4.使用全部可能的落地加速机会
5.允许漏掉1-2个的加速踏板

要求并不算苛刻，不过由于Pir-hana Speed赛车转弯性能是很差的，所以如何在不减速的情况下尽可能地运用上加速踏板是主要难点，需要玩家在记熟加速踏板配置的前提下反复练习。

Perfect Pir-hana 银杯

取得条件： 在Unity Square赛道、A级速度、Speed Lap模式用Pir-hana Prototype无任何碰撞跑完一圈(Perfect Lap)

奖杯说明： 达成此奖杯，首先需要升至50级。还记得那个在Sol赛道三秒钟拥抱地球、只能用air brake的Pir-hana Prototype试验车辆吗？这次玩家又要用上它了。

由于车辆操控性能的限制，要达成目标可以说是极为困难，不过“Racer”操作方式再一次成为了救世主。如前面所说，这种操作方式对于Pir-Hana Prototype绝配，更重要的是在这次，我们可以一直按住方块键来限制车辆的最高时速，这是用“WIPEOUT”操作方式所做不到的。这种情况下玩家可以发现最高时速几乎和B级差不多，这种情况下挑战的难度可谓是大大降低。

此挑战的推荐分支路线为“左右右左右”，也就是最远路线。整个的最难点在于前半部分，基本都是需要微调方向，这在只能用air brake很容易开过头。过了第一个分支之后，基本上都是直角弯道了，只要注意一下提前量，难度不大。此外全体和区域生存赛类似，要注意躲避加速踏板，尤其是开头S弯道的最后。

在线模式奖杯

Multiplayer Begins 铜杯

取得条件： 完成首个在线赛事

奖杯说明： 游戏中另一个“酱油”奖杯，不计名次，玩家只要完成第一个在线赛事即可。

1 Down, 19 To Go 铜杯

取得条件： 完成在线模式的第一章节

奖杯说明： 通过在线模式第一章节的最后一个赛事即可，失败三次开启下个赛事也可。

50 MP Events 银杯

取得条件： 完成50个在线赛事

奖杯说明： 不计名次、同一个赛事可重复计数，累计完成50次即可

Halfway There 银杯

取得条件： 完成在线模式的第十章节

奖杯说明： 同1 Down, 19 To Go，只是需要提醒的是不要被奖杯的名称给蒙骗了，越往后的章节拥有的赛事越多，到这里远非“Halfway”。

50 Kills 铜杯

取得条件： 在线模式下击败50名对手

奖杯说明： 流程中自然获得，若想早些拿到多投票给战斗任务吧，还是很快的。

Multiplayer Finished 金杯

取得条件： 完成在线模式

奖杯说明： 同1 Down, 19 To Go、Halfway There，完全靠失败三次通过全部章节也算。达成此奖杯也可以完全靠挂机来完成，因为只要进入在线模式，每次都是自动进入赛事，不需要玩家做出确认操作。只要玩家用胶带纸或其他办法把任意摇杆固定住一边防止待机，插上电就可以挂了，每失败三次开下个赛事，一共210个赛事，完全靠挂机的话就等于要挂630场。当然长时间这样对机器不太好，也有可能会受到来自其他玩家的质问消息

Multiplayer Complesist 金杯

取得条件： 将在线模式的所有赛事达成PASS或以上条件

奖杯说明： 玩家所要面对的真正最终BOSS。在16章节之后，每章节过半赛事的PASS要求都是要求玩家获得第一名、并附加其他条件，前进的步伐将越来越困难。这是对玩家水平、RP、耐心和爱的最大考验。玩家可以参考一下前文在线模式的心得介绍，不过更多还是需要各位的坚持，坚持，再坚持。

This is WipEout! 白金

取得条件： 取得《反重力赛车2048》的全部奖杯

奖杯说明： 虽然这是一个非常辛苦的过程，但笔者相信玩家在达成白金之后，更多的还是无尽的回味。







一直以来，SPG都是掌机游戏阵容中最为薄弱的一个环节。贵为世界第一运动的足球和掌机上的足球游戏尤其如此，因为评判一款足球游戏好坏的重要标志是作品“真实度”，而掌机由于在机能上长期落后于家用机，所以总是无法在画面的真实性上和同时代的家用机相提并论。

不过随着PSV和这款作为美版PSV首发游戏的《FIFA足球》的出现，掌机上的足球游戏确实有了脱胎换骨的进化。掌机玩家不但可以玩到画面不输给家用机的足球游戏了，还能以全新的触摸操作体验掌上足球游戏的魅力，简单易上手的操作更是可以让《WE》爱好者和《FIFA》老玩家都可以很快上手本作，是值得向各位球迷玩家推荐的作品。

文 纸鸢　美编 Juxi

SPG	FIFA足球			游戏卡容量
	FIFA Soccer			2900MB
	EA Sports	2012年2月21日	美版	1～2人
零售版：39.99美元/下载版：35.99美元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

新手入门

过去在掌机上，无论GBA还是PSP时代，《FIFA》的表现都不如同时期的《WE》，所以这款《FIFA足球》可能是不少玩家接触的第一款掌机版“《FIFA》系列”作品，相信有不少人甚至是PSP版“《WE》系列”的老玩家。对于这些玩家来说，开始本作后可能会出现各种不适应，正式进入游戏前，笔者先来为大家详细解说一下本作中一些重要的概念，助大家尽快了解游戏。

初次设定

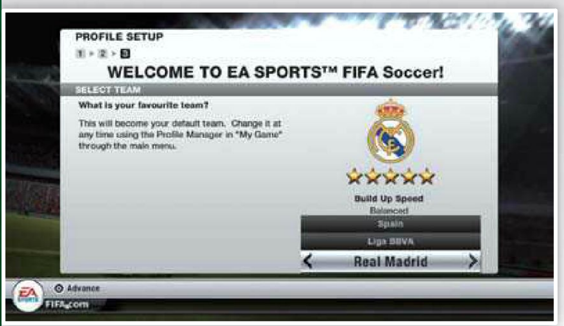
贵为国际足联官方授权作品的“《FIFA》系列”在一些细节上的设定确实非常体贴。例如在初次



▲不同的选择会导致游戏的难度截然不同。

进行游戏时，系统会友好地向玩家提出三个问题，首先是玩家对足球游戏的认识，从“从没接触过”到“足球游戏狂热爱好者”，不同的选项将导致游戏的整体难度有所不同，不过值得一提的是，经笔者验证：同一等级的难度，在实际游戏过程中，PSV版会比家用机版简单一些。

除了游戏难度的选择之外，“《FIFA》系列”还有一个比较特色的设定，就是初次游戏时，系统会让你在众多的实名授权球队中选择一支自己最爱的队伍，从俱乐部到国家队应有尽有，选择以后，这支球队将成为玩家日后游戏中的“默认首选球队”，所谓默认首选球队，就是说在进行普通比赛、联机网战或者为虚拟球员选择俱乐部时，玩家最喜欢的球队都会出现在第一个选项中，这绝对是一个非常讨好玩家的设定，因为对于绝大多数球迷玩家来说，内心都有一个最为支持和喜爱的球队。



◀选择你最喜爱的球队吧。

游戏画面解说

这里特别说一下“球员精神”和“体力条”的区别之处，游戏过程中，每位球员都会有一个显示其体力的长条，但是这个长条其实分为两部分。上边一层黄色的是球员精神，所谓球员精神，左右的主要是球员短时间内的爆发力，按住R键加速奔跑的时候，黄色的体力条就会快速消耗，一旦消耗殆尽，球员的控球能力和奔跑速度就会马上降低，但此时只要松开R键，这个体力条又会慢慢回复；而下边一层的白色则是体力条，代表的是玩家球员当前的剩余体力，这个部分的消耗是一直存在的，从比赛开始后就会不断降低，而且不会回复。另外需要说明的是，“球员精神”的最大值，是当前“体力条”剩余的值，也就是说随着比赛的深入，球员的体力不断下降，爆发力也会随之下降，这算是非常符合真实情况的设定了。



什么是竞技场?

家用机版的《FIFA》近年引入了名为ARENA的全新系统，直译过来就是“竞技场”。在玩家进入游戏的同时，“竞技场”便随之开启，在这里，玩家可以控制一名球员（默认情况下是游戏的代言人之一——皇家马德里的8号球员卡卡），以该队员背后的追尾视角进行游戏，竞技场里还有一名电脑控制的守门员，玩家控制的球员可以在守门员的协助下展开各种练习，包括传球、射门等；当然了，玩家也可以调换身分，自己扮演守门员，而由电脑控制持球球员，这时候电脑控制的球员会进行射门，而玩家则要控制守门员进行扑球、接球等练习。

只要进入游戏竞技场便会开启，除非玩家按下START键调出游戏的主菜单，否则将一直处于该模式中。也就是说只要在游戏当中，玩家随时都可以展开竞技场的练习，不会有一秒钟的时间被浪费。在竞技场中还可以按下SELECT键，这时画面左上角会出现一个菜单。此菜单可以切换玩家当前在竞



■竞技场里也是有不少奖杯可以拿的。

技场控制的队员（持球球员/守门员），也可以进入练习模式，练习模式中可以进行整支球队的攻防演练，也可以进行专门的定位球训练，是尽快上手游戏的最佳选择。

值得一提的是，部分没有要求特定比赛才能获得的奖杯（例如使用触摸传球50次），如果想尽快取得的话，可以选择在相对最为简单的练习模式中完成。

如何选球队?

和《WE》不同，《FIFA》有包括国际足联在内的众多官方足球协会的授权，因而登场球队全部采用实名制，为了体现这一优势，《FIFA》的球队分类一直非常详细，球队的选择分成三个级别：所属国家、联赛等级、相关球队。也就是说只有明确了你所需要选择球队的这三个属性后，才能顺利地在游戏中选择到这支队伍。这里需要提醒的是第二级别的“联赛等级”，一般情况下，联赛等级这里是不用选择的，因为很多国家的联赛水平不算太高，游戏中仅仅只收录一个级别的联赛——也就是该国的最顶级联赛。但是像德国、西班牙等欧洲传统足球强国的联赛就会收录2到3个等级的联赛，所以也需要注意选择。总的来说，《FIFA》是面向有一定足球知识的玩家的作品，如果对足球本身一窍不通，可能很难在游戏中获得乐趣。

关于国家队的选择，很多新玩家会将“所属国家”误认为是国家队直接选择，结果发现选到的是该国的俱乐部队。其实国家队不属于任何联赛，所以被单独列出，因而要选择国家队进行游戏的话，在第一级别里要进入“International”一项，在这个选项下，各个国家队以该国英文名称的首字母序号排列着供玩家选择。



视角怎么更改?

很多新玩家关心的问题。对于足球游戏来说，不同的视角会带来截然不同的游戏感受，加上不同的视角可能对触摸操作造成不同程度的影响，所以选择一个最令自己舒适的游戏视角算是好好赏玩本作的一个重要前提。游戏中最初默认的视角是同屏显示人数较多的“Tele Broadcast”，该视角的好处是可以显示更多的同屏人数，从而让玩家能够纵览全场，同时触摸传球的视野也更加开阔，但坏处也很明显，因为离得远，场上球员的细节丢失得比较明显，而且PSV屏幕本身不比家用显示器，所以看上去非常费眼睛。如果你也有这个困扰，那么就立刻去更换视角吧。

这时候只要在主菜单中依次进入CUSTOMISE-SETTINGS-GAME SETTINGS，然后点R键一次就可以看到CAMERA一项，这里的第一行“Single Player Camera”处就可以调整视角，通过方向键左右可以切换视角。即使是在比赛过程中，也可以随时更换视角，只要在比赛中按下START键调出菜单，依次选择SETTINGS-GAME SETTINGS-CAMERAS即可。



按键用哪种好?

“《FIFA》系列”向来会提供多种形式的按键方式，而且支持自定义按键的设定，任何类型的足球游戏玩家都可以找到自己最熟悉的按键方式。本作的按键方式有三种，分别是Classic、Alternate和 Two Button三种，第一种是最传统的《FIFA》按键方式，第二种则是《WE》玩家非常熟悉的按键方式，笔者也比较推荐这种操作方式。对于《WE》玩家来说，Alternate这种操作方式甚至都不用花时间去熟悉，本文也将以Alternate为例进行介绍。

要单独介绍的是Two Button这种操作方式，这种超级简化的操作方式中，只有PSV的○和×两个按键有用，进攻时分别对应射门和短传，防守时分别对应铲球和抢断，因为过度简化，所以不推荐这种操作方式。

按键方式的更改，可以在每场比赛前进行设定，在选择主客场的画面中，PSV主机下方的英文就是操作方式，可以通过L键和R键切换。



自动操作和手动操作的区别?

如今的《FIFA》也是非常注重操作性的足球游戏，所以游戏过程中究竟选择自动还是手动也是一个问题。自动操作的好处是，玩家的操作会变得非常省事，很多事情系统会帮你决定，例如传球会传到位置相对较好的球员、射门会选择相对稳妥的角度；手动操作的好处是可以磨练玩家的球感，同时打出一些非常随性的配合，不会像自动操作那样显得比较机械化。不过这个问题的解决办法其实相对来说要简单得多，因为《FIFA》中的自动操作和手动操作分得比较细，在主菜单的CUSTOMISE-SETTINGS-CONTROL SETTINGS中，就可以看到如图的修改界面，这里有详细的手动与自动操作选项，玩家可以逐条进行选择，一般除了自动（Assisted）和手动（Manual）两个选项外，还有半手动（Semi）这个相对比较中间的选项也是一个不错的选择。



上手指导

解决了前一部分的疑问之后，在本作中享受到足球游戏带来的乐趣基本就不成问题了，接下来更进一步，为大家介绍一下游戏的各种操作。

基本操作

注：以Alternate为例，带加号的操作表示相关按键要同时按下，带乘号的操作表示需要连续按下同一按键。

进攻时（基础）

按键	效果
△	直塞球
□	射门/凌空射门/头球射门
○	长传/起高球/头球摆渡
×	短传/头球短传
L（按住）	低速带球
R	加速
左摇杆	球员移动
右摇杆	大步趟球
方向键 ←→	攻防等级
方向键↑↓	战术（↑↓各4种，共8种）

进攻时（进阶）

按键	效果
L×2	让一名无球队员向前跑动
L+R	原地颠球
L+×	二过一
L+□	搓射
L+R+□	挑射
先□后×+左摇杆	假射
先○后×+左摇杆	假传
L+△	过顶直塞球
R+○	低空直塞
○×2	低空长传
○×3	贴地长传
L+○	超高长传
L（传球时）	漏球
L+R	超级取消，令球员立刻结束当前动作
L+右摇杆	花式动作

防守时

按键	效果
△	守门员出击（长按）
□	呼叫队友防守
○	铲球
×	跟球防守
L（轻点）	切换队员
R+方向	上前抢断
R	加速
左摇杆	球员移动

守门员时

按键	效果
左摇杆	移动/控制传球或开球方向
□或○	开大脚
×	抛球/短传
△	弃门出击/将球放下

定位球

前面几个表格主要列出的是运动战中的一些操作，接下来要介绍的则是定位球的操作。作为现代足球中不可或缺的一部分，掌握定位球的操作同样是玩好一款足球游戏所必不可少的事情。

门球

按键	效果
×	传给后卫
○	开大脚

角球

按键	效果
○	普通角球
○×2	低空角球
○×3	贴地角球
×	短角球

界外球

按键	效果
×	普通投掷
△	投向指定位置
○	大力抛掷
L	控制接球球员移动

任意球

按键	效果
×	地面短传
○	长传/起高球
□	直接射门
R+□	贴地射门
△	人墙起跳
×	人墙上前封堵
L或R	移动人墙

点球

按键	效果
□	射门
L+□	勺子射门
L+R+□	推射
R	守门员扑救
左摇杆	控制守门员移动
右摇杆	移向球门线

点球的踢法延续了从《FIFA 11》开始加入的“心理素质”条，如图，踢点球时，踢球队员名字下会有一个彩色的长条，彩条上有一个黄色的指针会左右滑动，射门的时候一定要在指针停留在黄色区域时进行，这样射门成功率才会提高，否则很容易踢飞。



特殊操作

本作全新加入的触摸屏和背触板操作，是PSV版《FIFA足球》有别于家用机版的一个重要卖点，值得玩家好好研究。而进球后的庆祝动作可以自定义同样是《FIFA》有别于其他同类游戏的看点，下面对这个内容进行简单的介绍。

触控操作

触控操作细分为背触板操作和触摸屏操作两部分。

背触板操作

首先来说一下背触板的功能，背触板操作只能用来射门，在球员带球进入可以射门的区域之后，PSV长方形背触板就变成了一个虚拟的球门，玩家只要点击背触板上的任意位置，球就会被踢向球门对应的位置，触摸背触板时间的长短决定了射门的力度。这个操作强得有点逆天，在实际游戏过程中，如果是通过按键进行射门的话，往往会出现射门角度过正的问题，但是在有了背触板“点哪儿射哪儿”的设定后，几乎游戏中每一脚射门角度都变得非常刁钻，守门员扑救起来难度极高，多少有点降低游戏的操作乐趣。另外，在踢点球或者任意球时，也可以通过背触板来完成射门，操作和比赛中一模一样，背触板的位置对应球门位置，触摸时间长短决定力度大小。值得提醒的是，实际游戏过程中，常常会有手指误触背触板的情况发生，导致球员在原本不想射门的地方进行了射门，白白浪费大好机会。所以如果无法适应的话，建议关闭背触板。



触摸屏操作

比起背触板操作，触摸屏的应用更加多样，不但可以用来进行射门，还能在进攻时传球、防守时切换队员。

需要射门时，玩家只要点击画面中球门的部分，就可以向球门相应的位置射球，根据当时所采用视角的不同，这个操作的难度会有所不同，如果使用的是背后追尾视角的话，这个操作会变得非常实用，而如果是普通的横向视角的话，出现误操作的可能性会大大提升，感觉不如背触板实用和高效。

触摸屏传球的操作就简单多了，也非常好理解，玩家控制的球员在带球时，点击球场上的任意位置，球就会被传向这个位置，球将被传到的位置会出现波纹，根据触摸屏幕时间的长短，传球的力度会有所变化，触摸时间越长力度越大。防守时是一样的道理，玩家只要点击画面中的球员，就可以直接切换控制当前被选中的球员，这个操作实在是非常方便，再也不会出现切换了半天也没有切到自己想要球员的情况发生了。当然，以上操作同样会因为视角的不同出现实用性上的差异，大家还需要在游戏中多多体会，才能熟练掌握。

最后，触摸屏操作也可以应用于定位球，操作起来也非常容易理解，无论是任意球、角球还是界外球，都是点哪儿传哪儿，力度则取决于触摸时间的长短。特别要说的是直接任意球，如果使用触摸屏来踢的话，可以通过直接在屏幕上划出球的轨迹的方式来完成。





▲球传出的位置会出现圆形的波纹。

庆祝动作

进球后的庆祝动作可以自定义完成，是《FIFA》的一大创新，而且这个设定在本作中也有保留，那么各种各样的庆祝动作究竟要如何做出呢？其实在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–BUTTON HELP的CELEBRATIONS里有全部的庆祝动作列表，从最简单的按×、○做出的简单动作，到需要使用左右摇杆按顺序摇摆的复杂动作，应有尽有，各位不妨在进球后尝试一下。不过需要提醒的是，进球后会有队友跑来庆祝，记得躲开他们，否则被抱住就没办法做庆祝动作了。



▲俯卧撑也是游戏中的庆祝动作之一。

小贴士

1.在按键本来就比较少的PSV上，Classic和Alternate这两种按键方式的惟一区别就是○和□的调换。

2.比赛过程中，裁判会出现误碰足球的情况，尽管他们都会主动躲避，但偶尔还是会碰到，甚至改变球的运行路线。

3.游戏中有“手球”设定，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–GAME SETTINGS–RULES的Handball里即可开启，因为手球频率略高的缘故，这个选项原本是默认关闭的。

4.部分球场可以选择时间段和天气，时间段方面有白天、黄昏、夜晚，天气上则有晴天、雨天和雪天，不过部分球场的雪天画面效果很差，选择时请慎重。

5.游戏中的比赛节奏有三种，Slow、Normal和Fast，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–GAME SETTINGS–MATCH的Game Speed里可以调整。这个节奏改变的是整个游戏的节奏，而不是单个球队和球员的，所以请选择适合自己的，笔者认为默认的Normal最好。

菜单介绍

在“竞技场”中按下START键，游戏的主菜单便会横向出现在画面最下方，这部分来为大家详细介绍下各个菜单下的主要内容。

KICK-OFF（普通比赛）

最普通的友谊赛，选择后可以直接选择两支球队比赛。但该模式下又有三个小模式，分别是控制整支球队比赛的EXHIBITION MATCH、只控制一名球员比赛的BE A PRO：PLAYER和只控制守门员比赛的BE A PRO：GOALKEEPER，一般情况下，普通比赛只要选择EXHIBITION MATCH即可。

GAME MODES（其他模式）

除了普通比赛之外的几个模式。依次是CREAT TOURNAMENT、TOURNAMENTS和CAREER MODE。其中前两个是联赛和杯赛模式，只不过第一个可以玩家自定义所有内容，而第二个则是现成的比赛，最后的CAREER MODE是本作的重头，也就是生涯模式，有不少奖杯的取得都和这个模式息息相关。



▲生涯模式中，玩家可以选择做球员、教练或者球员兼教练。

ONLINE GAME MODES（在线游戏模式）

本作竟然不支持线上对战之外的任何联机方式，所以网战成为了惟一的人与人之间对战本作的方式。这里有4个选项，分别是MY ONLINE SOCCER，可以查看自己的在线对战信息；MATCH LOBBIES，比赛大厅，可以在这里寻找对手进行对战；FRIENDS LEAGUES，和线上好友一起玩的联赛；HEAD TO HEAD，人与人对战。最后一项的人人对战中，有一项QUICK RANKED MATCH，也就是所谓的快速排位战，系统会随机在线上帮寻找等级和战绩与玩家接近的对手，然后展开比赛，取胜后可以增加积分提升排位。这个排位赛和许多奖杯的取得有直接关系，所以不可忽视，但前提是自己的网络一定要够给力才行。

VIRTUAL PRO（虚拟球员）

该模式下的EDIT PRO中，玩家可以制作一个属于自己的虚拟球员。这个虚拟球员的国籍、姓名、相貌、所属球队、场上位置……几乎方方面面玩家都可以修改和设定，甚至可以制作一个和自己完全一样的角色在游戏中，在创建了自己的虚拟球员后，竞技场里玩家控制的球员会默认变成这位虚拟球员；ACCOMOLISHMENTS是一个类似球员成长手册的东西，随着虚拟球员在竞技场的不断磨练和参赛次数的增加，他的能力会不断增加，而这个手册里则有各种能力提高的方法介绍，以及当前虚拟球员已经获得的能力点数。



CUSTOMISE（订制模式）

游戏中几乎所有的默认的内容都可以在此修改。

其中第一项EA SPORTS TRAX中有本作所有的授权曲目列表，可以随时查看和收听，也可以屏蔽自己不喜欢的歌曲。



第二项ARENA OPTIONS则可以选择当前竞技场的一些内容，STADIUM是当前竞技场所在地（有非洲、亚洲、南美、北美、东欧、英国等多个场地可选）；GOALKEEPER是竞技场守门员的选择，可以再全世界所有的球队中选择；PLAYER则是竞技场球员的选择，范围同守门员。

第三项的PLAYERS中，可以删除当前游戏中的球员，也可以增加游戏中原本没有的球员，或者是修改已有球员的数据。

第四项EDIT TEAMS则可以更改任何球队的主场、阵容、所属联赛等内容。

最后一项SETTINGS中，则是游戏中的各种设定，从按键操作到游戏视角……无所不包，重点需要修改的在本文的其他部分已经提到过，这里就不再一一赘述。

MY GAME（我的游戏）

第一项TIPS & HINTS，主要是PSV版新加入的触摸操作方面的一些图文讲解和小贴士；第二项CREDITS是制作人员名单；第三项PROFILE中，S/L一项是存档和读档的选项，另外一项PROFILE MANAGER则是最爱球队的管理。所谓最爱球队，是“《FIFA》系列”的一大特色，在初次游戏时，系统会让玩家选择一只最喜欢的球队，今后的游戏中都会优先将这支队伍放在选择的首项，并且同时会赋予该队一个宿命对手，而且大都是世界足坛的“官配”，例如皇马和巴萨，巴西和阿根廷……不过本作中的宿命对手是可以更改的，当然了，最喜爱的球队也可以在此更改，而且这里还可以查看截至目前为止使用该队取得的战绩、进球数等内容。





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

奖杯心得

白金综述

比起家用机版，PSV版《FIFA足球》的奖杯获得没有太多技巧性的难点，通过较高难度操作才能获得的奖杯不多，并且大都只要完成一次即可。3个金杯的共同点就是非常耗费时间，分别是“自己创造的虚拟球员累积参加100场比赛”、“参加在线排名赛100场”和“游戏总时间50小时以上”，只要时间足够，获得起来反而没有什么难度。最麻烦的还是网战部分的几个奖杯，如果没有足够好的无线网络环境，就算水平再好，想要取得也无从谈起，当然，部分铜杯和银杯的获得也需要一些技巧，下面我们会提到。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Soccer Legend	解锁游戏中的所有奖杯
铜	Pinpoint Accuracy	使用触摸屏或者背触板得分
银	Sharp Shotter	使用触摸屏或者背触板得分50次
铜	Pressure is On	使用触摸屏或者背触板攻入一个点球
铜	You Pointing at Me?	使用触摸屏完成一次传球
铜	Thread the needle	使用触摸屏完成一次长传
铜	Nimble Fingers	接到触摸屏传出的球，使用触摸屏或者背触板得分
银	Pass Master	使用触摸屏完成100次传球
铜	All My Own Work	手动控制一场比赛，并取得胜利
铜	Safe Hands	做守门员时，关闭辅助后进行一场比赛
铜	Perfect Keeping	在Kick-Off比赛中充当守门员，并取得100%的扑球率
银	Once in a Lifetime	任意比赛充当守门员时获得进球
铜	Aerial Threat	使用一名拥有Aerial Threat Playmaker Speciality技能的球员攻入一粒头球
铜	Platmaker	使用一名拥有Playmaker Speciality技能的球员助攻一次
铜	Poacher	使用一名拥有Distance Shooter Speciality技能的球员在禁区外攻入一球
铜	Woodwork and in!	击中门框并进球
铜	Training Time	初次进入训练模式
铜	Back of the Net	在竞技场进5个球
铜	Warming the Gloves	在竞技场进行10次扑救
银	Home and away	在游戏中所有的球场中参加过比赛并全部获胜
铜	Home maker	更改任一球队的默认主场
金	FIFA for Life	总游戏时间超过50小时
银	Around the World	和所有联赛的至少一支队伍进行过比赛
铜	In the Game	创建一个虚拟球员
银	Rising Talent	使用自己创造的虚拟球员取得100点成就
金	Virtual Legend	自己创造的虚拟球员累积参加100场比赛
铜	Against the Odds	在线排名赛中使用实力较弱的球队战胜强队
铜	Experimental	在线排名赛中连续使用5支不同的球队参加5场比赛
铜	In for the Win	在线排名赛中使用实力较弱的球队将强队拖入加时赛
银	Good From	在线排名赛中连续5场不败
金	Hundred and Counting	参加在线排名赛100场
铜	Mastermind	“生涯模式”中用任意替补球员攻入一球
铜	Good Week	“生涯模式”中入选周最佳阵容
铜	Great Month	“生涯模式”中获得月最佳教练称号
银	Established Keeper	以守门员的身分在“生涯模式”中完成一个赛季
银	It’s in the Blood	在“生涯模式”中从球员转型成为教练（或者从球员转型成球员兼教练）
银	Folklore	在“生涯模式”中以球员的身分成为传奇

难点奖杯取得方法

All My Own Work 铜杯

Safe Hands 铜杯

和家用机版一样，PSV版《FIFA足球》可以将游戏中的所有操作从电脑自动操作转换成玩家手动操作，在主菜单的CUSTOMISE-SETTINGS-CONTROL SETTINGS中，将所有的自动（Assisted）选项全部转换为手动（Manual），然后进行一场比赛，并取得胜利，这样就可以开启All My Own Work这个奖杯了。全手动操作难度比较大，不过PSV版的好处是有触摸操作和背触板操作，开着这两项进行游戏的话不会影响到这个奖杯，所以只要开着这两项，然后再手动操作，赢下一场比赛简直易如反掌。另一个Safe Hands是在扮演守门员的时候，将所有的自动（Assisted）选项全部转换为手动（Manual），并且在开始比赛前将有利于守门员的2个选项调至Off，这样进行一场比赛，不论胜负都可以开启Safe Hands。



▲第一项要调整至Manual，第二项要调整至None，第三项要选择Off，其余的Assisted全部改为Manual。

Aerial Threat 铜杯

本作的头球得分有点强到令人发指的地步，随随便便一个球员都可能变成恐怖的头球得分手。但是这个奖杯的获得方式是要拥有Aerial Threat Playmaker Speciality技能的球员攻入一粒头球才行。其他几个需要特殊能力球员完成的奖杯几乎随便使用豪门球队就可以在不经意间开启，惟独这个比较困难，因为拥有该技能的球员不多。经过笔者的寻找，意甲拉齐奥队（Lazio）的25号前锋克洛泽（M.Klose）拥有这项技能。



Established Keeper 银杯

用守门员在“生涯模式”中参加一整个赛季的比赛，这实在是非常浪费时间和无聊的玩法，好在这个奖杯可以通过系统的一个漏洞获得。首先，玩家开启的“生涯模式”中的主角要选定为自己的虚拟球员，这样你可以先用虚拟球员（无论他是什么位置，前锋、中场或者后卫都可以）玩一个赛季，然后在一个赛季快要结束的时候进行存档。接着到主菜单里，在VIRTUAL PRO（虚拟球员）模式中将自己的虚拟球员改为守门员，然后回到“生涯模式”，直接选择“End Season”，然后系统就会认为你是以守门员的身分完成了整个赛季的比赛，从而获得该奖杯。

Once in a Lifetime 银杯

守门员是一支球队里最与众不同的一员，他很少会参与进攻，得分这种事情对绝大多数尽忠职守的守门员来说可能一生也难以遇到，所以在游戏中就有一个这样的奖杯，并且是银杯——只要守门员在比赛中进球，就可以获得。虽然在现实比赛中这是个艰巨的任务，但是在本作中获得这个奖杯的途径却多种多样。最简单的办法是本方获得点球时，在即将主罚的时候按下R键，然后会出现一个球队名单，这时候选择让守门员来主罚，踢进即可。另一个办法就是，在比赛中扮演守门员，放弃本方的防守，蹲守在对方门前，然后调低游戏难度，这样迟早可以进球，虽然放弃了球门可能导致本方不断失球，但是为了奖杯，这时候比分已经不再重要。

Rising Talent 银杯

虚拟球员一开始的数值不会太高，通过不断的比赛磨练，他的成长点数会慢慢上涨，所以玩家务必要把他安排在自己最喜欢使用的球队中，这样才能多参与到比赛中。这个奖杯的获得条件是虚拟球员的成长点数到达100，这就要玩家在比赛中对虚拟球员做到无微不至地照顾，比如做前锋的时候，所有的进球机会都让给虚拟球员……在竞技场里，则要多做一些平常不会做的事情，例如超远距离射门、花式过人等。如果仍然觉得成长不够快的话，那么就把所有的位置都踢一遍，担当前锋的时候，尽量让他多过人、多进球；担当中场的时候，所有的助攻都尽量让他完成；担当后卫的时候，无论铲球、抢断还是扔界外球的粗活脏活都主动承担，这样用不了几场比赛，100点的成长就可以在不知不觉中获得了。（PS：虚拟球员的总成长点数是400点，100点只是小儿科。）

A·RPG	默示之王			必须记忆卡
	Lord of Apocalypse			1427MB
	Square Enix	2011年12月17日	日版	1～4人
零售版：5980日元/下载版：4980日元		无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	



本作是PSP作品《核石之王》的续作，亦是PSV首发阵容的重要一员。作为PSV/PSP双版本游戏，PSV版本在画面表现上有着质的强化，游戏内容则完全一致。本作的打击感及动作性从A·RPG的角度来说可圈可点，难度适中，耐玩度亦非常不错，特别是在游戏中有着一些人性化的设计，使得各类玩家都能从游戏中找到乐趣。惟一可惜的是游戏不对应PSN网络联机，亦不对应PSV与PSP跨版本联机。从综合表现来看，本作的素质并不输于后来的《仙境传说 奥德赛》，喜欢A·RPG的玩家一定不要错过了。

文 大室向日葵 编 阿鲁 美编 咕噜

系统介绍

角色等级与能力数值

和大部分同类游戏一样，角色等级通过击破敌人获得经验值来提升，顶级为200级。

玩家能力数值

HP：生命力
ATK：物理攻击力
DEF：物理防御力
E-ATK：属性攻击力
E-DEF：属性防御力
AGI：速度（包括移动和出招速度）
LUK：攻击的会心一击率
PLS：脉动值（使用魔法、武器技能，防御敌人攻击会导致上升，蓄满时一段时间内无法使用这些操作）

值得玩家重视的是，本作并不是一款通过提升角色等级就可以轻松过关的游戏。这是由于几项重要的数值：ATK、DEF、AGI在40级以后就几乎不再增长，而始终增长的E-ATK、E-DEF、LUK作用并不明显，PLS不随等级提升，可以说从40级开始升级就只是增加血量。游戏真正左右角色强弱的因素主要是装备，因此玩家在流程阶段没有必要刻意练级。

武器介绍

双剑

防御：可
紧急回避：翻滚
防反：可



无论技能或是通常攻击都是以高连击招数为主，但由于其本身仍属于轻型武器，难以对敌人造成硬直，因此自身攻击较容易被打断。另一特点是单手持剑的情况下持续按住攻击键可进入双手持剑模式（某些技能结束后也会自动进入此模式），此时可无间隙连续通常攻击，但脉动值增长较快，并且此时武器技能键会变为固有技后跃冲击波，使用后恢复单手持剑模式。防御动作发生快。

片手剑

防御：可
紧急回避：翻滚
防反：不可



攻击速度快，适于游击战。本身属于轻型武器，攻击造成的硬直率较低，但初始技能意外地有不错的击翻效果，对付杂兵快、准、狠；而4号技能冲击波配合眩晕召唤，是本作接近于BUG一般的击杀BOSS神技，后期必备，值得玩家特别重视。要注意的是按防御键后要过一会儿才会进入防御动作。

铳枪

防御：不可
紧急回避：慢速移动
防反：不可



单人模式下较难用的一种武器，普通攻击通过蓄力可以发射连续子弹或重击炮弹，但攻击无论是输出还是速度都很难令人满意。初始技能抛物线炮弹对于某些难以近身的BOSS有奇效，而3号技能可以通过调整瞄准镜来空降炮弹，如有足够耐心可做到几乎不受伤害屈死BOSS。5号技能狙击炮则是有着恐怖的部位破坏能力，若是多人游戏的情况能起到非常出色的辅助效果。

战棍

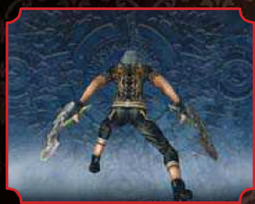
紧急回避：翻滚
防反：不可
防御：不可



虽然是单手武器，但不能装备魔法也不能使用防御，属于比较危险的武器。但自身兼顾了攻击速度和重击效果，尤其是4号技能流步双打，不仅连击数多也易于造成敌人硬直，无论在杂兵战还是BOSS战都有着不错的表现。不过对空基本处于劣势，加上不能完美防御，面对某些BOSS会陷入苦战。固有技是圆圈键的踢击，基本无用。

双斧

防御：不可
紧急回避：小跳（期间带有完美防御效果）
防反：不可



普通攻击会带有后跃的动作导致经常打空，不过固有技较为实用，按下圆圈键为扔出双斧远距离攻击敌人，攻击力不高但有不错的牵制效果；按住圆圈键则为围绕身体360度转击，对付大型敌人时攻击输出不错。技能中值得一提的是4号技能，首先会使出踢击，一旦踢中再按技能键可后跃并投掷出双斧，可造成复数攻击，对付大型敌人时输出十分惊人。但要注意PLS值增长较多，并且踢击失败时会有长时间硬直。紧急回避时自带的完美防御效果可善加利用。

大剑

防御：可
紧急回避：慢速移动
防反：可



以重击和大范围攻击为特色，通常攻击也有不错的威力，并且具有大幅提高攻击速度及威力的暴走化技能，但危险性较高。初始技能有着不错的追尾及击翻效果，且不易被打断，对付杂兵效果显著。自身的部位破坏能力出众，但由于攻击范围较大的关系，对于某些目标较小的部位并不能很准确地打击到。和片手剑类似，按防御键后要过一会儿才会进入防御动作。

大斧

防御：可
紧急回避：慢速移动
防反：可



拥有最高的攻击力，非常容易令敌人产生硬直，代价是极慢的攻击速度。然而初始技能旋转踢击极为强势，使用途中受到攻击无硬直效果，对付杂兵几乎100%可踢倒，打击BOSS特定部位极为精准，并且部位破坏力极强，攻击发生时机也不算慢，很大程度上弥补了攻击速度慢的缺点，可以说是玩家值得信赖的主力武器。防御动作发生快。

武器、魔法熟练度

熟练度可以视为武器、魔法单独的等级系统。在任务中提升的熟练度将在任务结束后（无论成功或是失败）进行结算。另外玩家必须要推进剧情发展才能提升熟练度上限。



武器熟练度为每种武器分开计算，顶级为6级，提升方法是用该种武器击中敌人。不过值得一提的是当使用某种武器提升熟练度时，拥有和它相同固有属性的武器也会少量提升熟练度。例如当玩家使用双斧时，双剑、战斧和铳枪也会提升少量熟练度。魔法熟练度为所有魔法一起计算，顶级为28级，提升方法为任意魔法击中敌人。

熟练度的最大作用在于开启新的武器技能/魔法并且逐步提升其等级，提升等级的武器技能拥有更多阶段的攻击，大部分武器都要在开启了高等级的攻击技能后才能发挥出最大的能力；而高等级的魔法有着更强的威力和更高的异常状态发生率。因此熟练度的作用可以说比角色等级更为明显，早些将熟练度提升起来可使战斗更加轻松。

兵舍系统

在游戏中，兵舍主要有三个作用，第一个是选择战斗同伴，第二个是雇用佣兵，第三个是进行征服任务。

战斗同伴

随着剧情的发展，重要NPC会加入玩家的队伍。而玩家亦可以通过雇用佣兵NPC作为同伴。在公会可以选择共同出战的同伴，玩家可以通过查看各个NPC的能力、武器等来选择适合的人选。在任务中救起死亡的同伴、成功完成任务均可提升同伴的好感度，高好感度的同伴作战配合度更高。在每次提升好感度后，回到兵舍和该NPC对话可以获得银/金币奖励。



雇用佣兵

雇用佣兵的方法很简单，玩家交钱，兵舍给人。每个阶段可雇用的佣兵上限不同，最高为20人。不过要注意的就是如果玩家雇用的佣兵是要作为战斗同伴的话，主要需关注各人使用武器、技能等，但若是作为以下要说的征服任务所用，只要关注高等级即可。另外随着剧情章节的发展，可雇用佣兵的等级也会越来越高，建议玩家果断放弃之前雇用的低等级佣兵，而去选择更高等级的，不要被少量的好感度等要素迷惑了。



征服任务

第三章后半段开始在兵舍可以进行征服任务。征服任务包括的内容比较繁杂，本文在这里介绍一些重点内容。



征服任务的用处

1.为玩家获取金钱。
2.为玩家采集合成素材。
3.提升NPC角色的等级。
4.提升被征服区域的安定度（玩家可在该地区获得更多的素材，并且降低该区域征服任务的派遣费用）。
5.幸运的话会获得道具降价、合成配方追加等各种有利事件。

而玩家所要付出的只是派遣费用，以及派遣中的NPC无法作为同伴出战而已。

征服任务的进行

玩家可以随时进行征服任务的安排。在兵舍选择要派遣的区域和任务，并选择要派遣的NPC，一次可进行多个征服任务，笔者建议按三角键由电脑自动安排。要注意的是成功率，成功率为派遣NPC等级除以任务等级，一般来说达到90%以上基本就没问题了。安排好征服任务后玩家去进行战斗任务即可，战斗任务结束后（无论失败还是成功）就可以回到兵舍结算征服任务、获取报酬了。



结算征服任务时经常会出现如魔物反抗、侵入等事件，遇到这种情况，下一次安排任务时就主要安排兵力到出现事件的任务上，这类任务一般等级比较高，费用也较高，如果视而不见，区域安定值会下降，当然完成后的回报也高。而出现幸运事件的情况，当然也要抓住机会安排兵力到相应区域的任务里。简单总结就是玩家只要记住每次作战的流程都是：兵舍安排征服任务→进行战斗任务→战斗任务结束→兵舍结算征服任务，以此不断重复，之后玩家就可以坐享其成了。



战斗任务

游戏的进行方式一目了然，在地图上都有明确的标示，按照指示一步一步做即可。这里主要介绍一些本作特有的系统。

任务进程保留系统

和《梦幻之星 携带版》等游戏不同，除了各任务的最主要目标外，其他已完成的任务进程（如强制战斗、找钥匙等）都可以在下次进入该任务时省去，最终玩家只需要进入任务打败指定敌人，或集齐指定道具即可完成任务，省去了很多时间。

任务评价系统

该游戏的战斗任务评价只和两个要素挂钩：1.死亡次数；2.任务花费时间。死亡指的是玩家体力为0、未被同伴救起也没有使用复活药而被强行送回帐篷，只要有一次死亡就不能获得S评价。各任务对时间的要求不同，但由于存在任务进程保留系统，大部分任务的时间还是非常宽裕的。



战斗特有系统关键词

复活同伴

靠近同伴按住三角键，要注意不能被敌人打断。这里特别要注意的是如果靠近倒下的同伴，玩家是不能放出武器技能的，混战的时候一定要小心。



OVER KILL

以超过敌人血量太多的伤害解决对方，即可引发OVER KILL。



遭遇战

当玩家见到有黑影烟雾包裹的敌人，持续锁定直至槽涨满，即可进入遭遇战。这一类一般为中BOSS战，除非玩家逃跑或者解决全部敌人，否则无法脱离战斗。此外打中某些伪装宝箱时亦会进入遭遇战。



BOSS遭遇战



当玩家见到浮在空中的黑色光球时，持续锁定直至槽涨满（期间光球会射出激光阻碍玩家），即可进入BOSS遭遇战，通常为任务关键目标。

ADVANCED ENCOUNTER



进入两种遭遇战前的锁定阶段若未被中断就进入战斗，即可进入有利状态，开战一定时间内攻击力大幅上升。

暴走

中BOSS以上怪物在战斗中会进入暴走状态，期间会产生具有伤害判定的冲击波。暴走状态下敌人身体呈黑色，速度、攻击力都有明显提高。一段时间后恢复正常。

部位锁定



对付中BOSS以上怪物时，锁定不同的部位，会显示不同颜色的锁定圈，其代表的意义均不同：

白色：一般部位，正常伤害。

红色：怪物弱点，可造成更大伤害。

黄色：气绝点，持续打击可使怪物短暂眩晕。

蓝色：可破坏的部位，持续打击即可破坏并得到相应的素材。

FINISHING BLOW



中BOSS级怪物在用武器打中最后一击后会出现FINISHING BLOW，按圆圈即可结束战斗。注意魔法、飞行道具和召唤给予最后一击都不会引发FINISHING BLOW，怪物濒死（锁定时镜头歪斜）时要注意。

CCS



CCS指的是BOSS级怪物打掉一半HP引发的中场QTE，形式为按键连打。成功的话可以对BOSS造成巨大伤害，并且奖励一些宝箱。和FINISHING BLOW一样，魔法、飞行道具和召唤给予关键一击不能引发CCS。

FCS

FCS指的是给予BOSS级怪物最后一击时的QTE，这个只有召唤和部分飞行道具打中最后一击时才不能引发，其他都可以。成功的话可以立即打倒BOSS，若失败但场上有同伴，可以获得一次重试的机会，若无同伴或再次失败，BOSS会回复少量HP重新战斗。

逃跑

在两种遭遇战中，只要跑到场地边缘持续向外跑动，会出现逃跑槽，待槽涨满之后即可逃跑。



合成系统

合成是游戏中的一个重要系统，虽然名目繁多（如生产、强化），但万变不离其宗，玩家要做的就是收集到指定种类及数量的素材即可。在这里不得不提到游戏中一个非常人性化的设计，就是在本作中，刷素材几乎是100%有回报的，而不是大部分游戏那样靠超低的“掉落率”来增加游戏时间。取而代之的就是玩家需要达成一定的条件（如破坏特定部位、完成QTE等），使得刷素材不再是纯靠运气的机械操作，而是更多地要求玩家的技巧。此外即使某种素材刷不到，大部分都可以用通过低级常见素材合成得来，进一步方便了玩家。

素材的种类





采集类素材

分布在地图的各处，不同区域有不同种类的素材，虽然大部分都是低级常见素材，也不乏一些稀有货。

杂兵掉落型素材

打倒杂兵掉落的素材，不同种类的杂兵通常会带有各自特有的素材。

BOSS掉落型素材

打败BOSS以及CCS时掉落的素材，为BOSS专有。

BOSS部位击破型素材

这一类算是最稀有的素材了，需要玩家破坏BOSS的指定部位方可获得，掉落率为100%。

核的种类

核是一种特殊的素材，每一种敌人包括BOSS都拥有它自己的核。而核根据等级的不同，从低到高分为核碎片、普通核、重合核、浓缩核。前三种可以通过合成低级核到高级核，浓缩核只有靠击败特定高级敌人方可获得。

杂兵核的获得

在任务过程中，地图上闪烁红色光芒的区域被称为活性化区域，在这个区域击败杂兵，便有机会获得它的核。运气不好的时候可能只能获得核碎片甚至不能获得核，但只要在活性化区域多打一打，一定可以满载而归。

BOSS核的获得

要获得BOSS核要求玩家成功完成FCS，并不需要破坏部位等其他条件。若失败，获得的便会是碎片。但有极个别情况下即使完成FCS也可能获得碎片，那确实是运气太差，通常不会发生。

游戏心得

关于流程

1.首先玩家可以明确的一点是：如果目标是白金奖杯，在前中期打剧情的阶段，并不需要什么特别的准备，因为这游戏大部分奖杯都可以靠后期装备等级到位之后来有效率地刷。惟一要注意的，一是坚持多做征服任务，相关奖杯有需要；二是不要乱用素材，打造些实用的装备即可。

2.如果玩家是正常打（即任务进行中不刻意练级、能打的怪都打）等级永远是够用的，但熟练度永远是不够用的，注意练练熟练度战斗会轻松很多。

3.玩家经常会遇到打BOSS只有1的伤害，这种情况只说明一个问题，就是玩家的装备跟不上进度了。这时请果断放弃任务，否则会浪费大量时间。为避免这种情况，玩家只要能做到每个章节都能拿着当时商店里排在最上面的武器即可，这可以通过打密码任务累积银币到刻の狭间来换，也可以回到以前的任务搜集素材，总之花费不了很多时间，换来的却是之后的效率最大化。

4.记住回到帐篷选择逃脱，是可以保存任务进度及获得的战利品、经验值的。但暂停菜单选择"放弃任务"，将不保留任何进度。

关于同伴

在本作中，同伴是非常不耐打的，并且攻击力低得可怜，不能指望他们对敌人进行有效打击。同伴真正的作用在于：

1.分散敌人注意力。

2.复活体力为0的玩家。

3.在BOSS战中偶尔使用陷阱。

4.满友好度的同伴可以提升召唤等级。

1、2两项的重要性不言而喻；第3项在高难度BOSS战中一旦发生，几乎可产生逆转效果；第4项则是片手剑召唤流的重要支持，因此同伴的存活是非常重要的。所以玩家要注意的就是无论如何都要避免场上同伴全灭的情形，最起码也要留一个存活。在雇用佣兵的时候，也主要选择可以使用回复、陷阱的NPC。在一些难度较高的BOSS战中，为保证同伴存活率，可以把同伴调整为防御模式。

关于道具

游戏中的道具比较容易被玩家忽略，似乎除了加血、复活，就没有什么大用处。不过有几种道具值得玩家特别注意：

1.光之欠片：可以在玩家面前埋下陷阱，敌人一旦碰到，即会陷入昏迷状态，这时可给以痛击，在对BOSS战的情况下非常有用。要注意的是埋陷阱期间若被打断，就会浪费一个道具；过一段时间未被触发，也会自行消失。

2.雷之结晶/极结晶：使用后可朝玩家面向的方向放出数道从天而降的雷电，极大几率引起感电效果，增加有效打击BOSS的机会，更是可以及时打住暴走状态下BOSS的嚣张气焰。冰之结晶也有类似效果，但是发生较慢，容易出意外。

3.マナ结晶：使用后可大幅增加MANA槽。情况危急时回复MANA槽用召唤救场非常重要，必备。

此外玩家还需特别注意的就是由于游戏中的道具选择只能一格一格地调整，所以千万不要留大量没用的道具在身上，否则关键时刻调不到需要的道具上就真是欲哭无泪了。

关于战斗

1.闪避动作中完全无敌，但一定要注意倒地状态是完全无防备的，必须要快速受身，以防被连续打击。

2.无论任何武器，通常攻击都不是主要输出方式。然而，裸放武器技能亦不是明智的选择。正确的做法应是通常攻击→取消→武器技能，这样可以省略掉大部分武器技能的前期准备工作。不过每种武器可以取消的通常攻击段数都不同，需要熟悉。另外要注意的是，武器技能均不能取消。

3.杂兵战最好的战法是使用击翻效果显著的技能将其击倒后，在敌人的击倒状态下不停使用通常攻击，当其刚恢复站立状态时再次使用技能击倒，不断重复。在击倒状态下使用技能攻击并不会令其再次倒下，一定要注意。对于部分起攻迅速的敌人，可考虑先使用雷系魔法将其击晕。

4.BOSS战方法各异，但总体来说主要是等待攻击空隙或绕背通常攻击接技能后再次拉开距离、累积召唤槽的游击战术，也不乏铳枪远程技能、片手剑远程剑气、魔法加移动施法插件的磨血战术。不过核心思想还是先部位破坏、再打击弱点。暴走情况下视BOSS强弱，慎重考虑是否主要采取躲避等待暴走结束。

而本作中最为强势的战法为片手剑召唤流和大斧拆迁防反流，强烈建议玩家优先练这两种武器。

片手剑召唤流

片手剑装备第四种技能エ–アレイド（剑气，至少lv.2）、召唤卡片用アグニ（眩晕），每次使用召唤之后趁着眩晕期间靠近BOSS不停使用普通攻击2～3下接剑气（2～3段），由于剑气在靠近使用时每段可打中两下，MANA槽回复极快，基本上BOSS眩晕结束之后再补几下，就可以放下一次召唤，以此不断重复。而配合满友好度的同伴，可一定几率提高召唤等级，延长眩晕时间，若再配合单手剑ソ–ドオブヴァ–ミリオン，基本可以做到BOSS眩晕刚结束即可放下一次召唤。

大斧拆迁防反流

大斧装备拆迁流指第一种技能旋回式ドロップキック（旋转踢击），如同在武器介绍中说的那样，无论在杂兵战还是BOSS战斗都有着非常强势的表现，适于流程清场，以及BOSS需要部位破坏的情况。而防反流指的是大斧可以通过连续按防御键来触发完美防御并反击，某些对防反有要求的BOSS（尤其是人形BOSS）可以轻松地用此招屈死。当然双剑也可以，只是双剑的防反没有那么强力，也没有拆迁流的基础。

推荐装备

仅是个人推荐，宗旨就是尽量不折腾、打造也方便，玩家亦可以根据个人需要研究更好的方案。

召唤卡片

アグニ

可产生长时间眩晕效果，最常用，片手剑召唤流必备。



防具

豪杰套装

商店的D级强者套装升级而来，打满一套物理攻击上升35%，缺点是物理防御下降。升不升到MAX级无所谓，只影响防御力。



オライアス套装



打到无限章商店最顶端的装备，建议拿银币去换。因为豪杰套会减物理防御，清任务期间觉得有点吃力就用这套。

武器

オライアス整套



同上，清任务期间基本满足所有要求，缺点是技能消耗大一点，不过基本够用，关键是900枚银币一次换齐够方便。

ソ-ドオブヴァ-ミリオン（单手剑）

特性是MANA槽增加量+10%，召唤流必备。

防具插件

战人の鼓动

技能消耗-15% 物理被伤害+10%，召唤流必备。

咏唱无视

可以一边行动一边咏唱魔法，可用于磨血流，后期刷级必备，并且有一个任务要用。

魔法

フレイムフェザ-

火球，刷级必须。

サンダ-ネイル

雷电，有感电效果可控制场面，某任务必备。

奖杯攻略

前言综述



1.白金难度主要体现在费时，游戏本身难度不算高，然而完全单打是不可能拿到白金，最起码要找到一个能一起联机的朋友（面联、民间网络对战平台均可）。另外只要能找到足够多一起联机的朋友，奖杯难度、耗费时间会直线下降。

2.由于游戏大部分都是累计型奖杯，原则上慢慢打都是总归能解开的。这里主要着重介绍一些比较有效率的刷法。

3.这个游戏后期基本上花费时间就是在刷200级和杀10000头上。以单人游戏计算，最效率的练级法10分钟起码有十一、二万经验（已经包含各种读盘、选菜单时间），而升到顶级要1200多万经验；刷杀敌数可以挂机，差不多一分钟7、8头。这一阶段比较枯燥，需要有一定耐心。

4.文中除了特别标注，均是以单人游戏为基准进行说明。

奖杯总数：56 铜杯：48 银杯：5 金杯：2 白金：1	
白金难度	4.5/10（多人合作情况：3/10）
白金所需时间	全程单人一般在80小时以上，多人合作可大幅减低耗时
在线奖杯	无（但存在面连奖杯，至少需另一位拥有此游戏的玩家）
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	各类累计要求、全配方奖杯等
奖杯BUG或事故	100级奖杯有极个别玩家反映到了200级仍无法解除，需新开档重练
硬件需要	无

重要奖杯

制造の匠



取得条件：开启全部的合成配方

奖杯说明：之所以会把这个奖杯放在第一个来说，是因为这是惟一一个需要玩家在流程中顺带注意的奖杯，若能在流程中自然获得，可节约大量时间。合成配方除了正常流程全部走完之后自然开启外，还需要玩家打过无限章全部的“至高”限定武器任务来得到的7种オライアス系列武器最终强化配方，以及通过在兵舍中派遣佣兵完成特定征服任务后随机出现的“幸运事件”来得到的28种配方。其中后者需要一定的运气，因为幸运事件的发生完全是随机的，但是如果从刚能接征服任务开始就狙击的话，最迟到清任务阶段后期也差不多能全部获得了。

关系到配方的征服任务参见下文：（小标题为任务出现地区，每行开头为任务名称，括号内为对应配方）

ノウンメロ-の森

大鸡击退作战（愈しの雨）
森へ食粮を运べ！（生命の探求）

アブ-ル砂漠

巨蝎击退作战（身代わり护符）
百手魔人击退作战（攻击の极意）
砂漠へ盐を运べ！（生命の泉）

カムナ风穴

极彩兽神击退作战（百战炼磨の古兵）
豪雷神击退作战（装甲粘液）

ブランクアッド溶岩洞

皇龙击退作战（ポ-ション）
混成兽王击退作战（精灵の刻印）
火山へ冰を运べ！（ルビ-）

魔都ダリアボロス

世界蛇击退作战（巨人の酒）

长老世界蛇击退作战（ダマスカス钢）
暗暗へ圣水を运べ!（マナ结晶）

ギロ湿原

水灵击退作战（硬化粘液）

ニルツア神殿

人兽龙击退作战（ 目护符）
波斯皇帝击退作战（必胜の突击阵形）
白古多万击退作战（精灵の加护）

ウルトバーンの丘

不死龙击退作战（水晶核）
魔兽龙击退作战（防御の极意）

红莲の塔

红莲を侵す者（皇帝の宝玉）
死神击退作战（ハイポ-ション）
伊达男击退作战（ハイリジェネ）
塔へ火药を运べ!（ダイヤ）

ヨルムベア迷宫

百手巨人击退作战（万能药）
霸者击退作战（神々の酒）
迷宫へ灯油を运べ!（エリクサ-）

圣堂奥の洞窟

圣地へ供物を运べ!（オリハルコン）

リヴィンヘルト遗迹

英雄击退作战（アムリタの灵药）

玩家应把兵力集中安排在这些征服任务之上，每次自己做完任务都去兵舍结算一下，直到幸运事件出现为止。这其中的难点是红莲の塔的“红莲を侵す者”，因为这是一个魔物入侵任务，本身出现就是随机的，而幸运事件也是随机，所以按正常情况想要拿到此配方极为不易，但我们可以使用S/L大法来刷。具体做法就是在兵舍结算后若发现此征服任务出现便立刻存档，然后自己随便接个战斗任务，回到帐篷选择放弃，然后切记不要存档，回到兵舍看看幸运事件是否发生，如果没有就读档、再去接任务，以此重复，一定可以刷出来。

分辨哪些幸运配方是自己已经获得的方法，是在合成商店中观察哪些道具／装备／武器存在相同名字的两种配方（皇帝の宝玉除外），这便是自己已经获得的，最好自行做一下记录，因为征服任务选择界面没有记录是否已获得配方。



剧情相关奖杯

アルカナの呼び声 铜杯
取得条件：完成序章教学

龙と雷云が导きし运命 铜杯
取得条件：第二章通过

业炎の觉醒め 铜杯
取得条件：第一章通过

深き暗との接合 铜杯
取得条件：第三章通过

物语は双蛇と共に 铜杯
取得条件：第四章通过

恶しき龙の死再び 铜杯
取得条件：第八章通过

破坏と杀戮の试练 铜杯
取得条件：第五章通过

白き骑士と王の决意 铜杯
取得条件：第九章通过

红莲の记忆と新たな王 铜杯
取得条件：第六章通过

集いし勇者の魂 银杯
取得条件：和全部六名剧情相关NPC成为同伴

黒き迷宫の果てに 铜杯
取得条件：第七章通过

这类任务用四字概括：通关即可。



任务相关奖杯

エクスタ-ミネ-タ- 银杯
取得条件：通过全部通常任务

全ての难关を极めし王 金杯
取得条件：全部通常任务获得S评价
奖杯说明：如字面所示，只需要完成通常任务，紧急任务和密码任务都不在统计范围之内。S评价对于游戏中绝大多数任务而言都非常容易达成，但只有两个任务有些特殊（对于单人而言），它们是无限章的两个至高任务，下面具体说明一下这两个任务：

至高の战棍を求めて

任务要求是限定使用战棍，打败バハムート和バハムートアポカリプス各一只，而S级评价要求10分钟内完成。该BOSS只用战棍打起来有一定的难度。笔者建议使用流步双打技能（最好lv.2以上），并带满光之欠片、雷之（极）结晶、マナ结晶，并蓄满眩晕召唤槽。同伴最好找放置陷阱的，并尽量为最高友好度。道具的用法参见前文，眩晕、感电之后则锁定头部用普通攻击×2接技能不断猛击。如果同伴偶尔放置了陷阱就把BOSS往陷阱上引。此外最好保证场上起码有2个同伴存活，伤亡太严重的时候不要急于打BOSS，注意回复同伴。

至高の铳枪を求めて

任务要求是限定使用铳枪，打败グレンデル和グレンデルアナイアレイト各一只，S级评价要求是20分钟内完成，这关只要用魔法即可轻松解决。装备要求是任意铳枪，防具插件采用咏唱无视、战人の鼓动、雷の刻印或精灵の刻印（作用是增加眩晕几率），召唤卡片眩晕，魔法用雷电（起码lv.2）。开幕立刻使用召唤，然后走到BOSS侧面或背面释放蓄满的魔法一次→BOSS起身后蓄满的魔法一次→BOSS麻痹倒地，以此不断重复。而期间召唤槽蓄满了不要立刻放，此BOSS对电魔法耐性极差，麻痹率起码有95%，即使有一次不小心让它飞上天，使用召唤马上打下来。只要注意BOSS快醒来的时候不要站在它正前方就行，否则会被掀翻。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

动かざる者
铜杯

取得条件： 攻击不命中并不使用道具完成一个任务

奖杯说明： 这个攻击指一切对敌人造成伤害的动作，包括普通攻击、武器技能、魔法等，只要记住让同伴解决敌人即可。可以去打第一章第一个任务，让同伴帮你解决小怪，然后自己把宝箱打开拿到道具，完成任务即可。

装备收集类奖杯

ツインコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级双剑

スピアコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级铳枪

トマホ-クコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级双斧

メットコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级头盔

ソ-ドコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级单手剑

シ-ルドコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级盾牌

メイスコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级战棍

ア-マ-コレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级盔甲

ブレ-ドコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级大剑

オ-ブコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有5种S级防御插件

アックスコレクタ-
铜杯

取得条件： 持有10种S级大斧

究极の召唤を得し者
铜杯

取得条件： 持有全部的召唤卡片

奖杯说明： 正常情况下，要打造符合全部条件的S级装备，需要海量的素材，极其费时，但是我们可以利用存取档钻空子。因为同一套系的武器、防具，其要求的素材种类都是基本一样的，只有极个别有细微的种类区别和数量区别，所以玩家可以先准备好10种S级同类装备的素材，打个比方是10种S级片手剑的素材，然后去存个盘，接着去打造完10种片手剑后拿到奖杯，不存盘退出，原先的素材还在，于是接着去打造10种大剑……以此重复，直到刷满全部奖杯为止。防御插件和召唤卡片也是如此，还可以结合银币换取装备来一起刷，节省更多前期素材准备时间。惟一要注意的是在存盘点退出游戏，若一不小心多按一下圆圈键那就存档了，可谓前功尽弃。使用下载版的玩家，最好在集齐素材后备份存档以防失误，卡带版的玩家只有多加小心了。

图书馆资料奖杯

歩く指南书大全
铜杯

取得条件： 开启图书馆中全部的指南书

奖杯说明：通关即可。

物语の纺ぎ手
铜杯

取得条件： 开启图书馆中全部的阿尔卡纳追忆

奖杯说明：过掉无限章的不灭なる黄金骑士任务，刷全任务通过时自然获得。

歩く魔物生态图鉴
铜杯

取得条件： 开启图书馆中全部的怪物图鉴

奖杯说明：必须要把怪物打死才能计入怪物图鉴，清完所有通常任务即可开到只剩两个，它们分别是“ジ-クフリ-ト・极式”和“ニ-ズヘッグル-ジュ”，需要分别在密码任务“汚れなきGameSpot Japan”和“ガンガンエクササイズ！”打败以BOSS登场的它们才行。

ジ-クフリ-ト・极式是本作最强的BOSS，不过可惜召唤流战术完全有效，只要运气不是太差，它基本也起来不了几次。不过难保差那么几下才能召唤的情况，而这BOSS有一种攻击方式是把盾牌往地上一砸，豕突狼奔般向玩家撞来，这时应停下看准使用完美防御，需要注意一下。其他招式都和以前一样，注意躲避即可。此外如果同伴伤亡严重，最好抽空回复一下，不然会影响召唤等级提高战斗难度。

ニ-ズヘッグル-ジュ则没有那么厉害，惟一就是HP极高，打得人不耐烦。召唤流碰到还差几下但BOSS已醒的情况，若场上有BOSS召唤出来的小狗，就打小狗来攒槽。

密码在标题画面的パスワ-ド选项内打入。

任务名	密码
汚れなきGameSpot Japan	そうごうげ-むじょうほうさいと・げ-むすぽっとじゃぱん
ガンガンエクササイズ！	ガンガンいこうぜ！

熟练度奖杯

全ての武器、エレメンツがクラスMAXに到达
金杯

取得条件： 全武器、魔法熟练度达到最大

神代の骑士王
铜杯

取得条件： 单手剑熟练度达到最大

神と契りし双剑士
铜杯

取得条件： 双剑熟练度达到最大

悟りし武僧
铜杯

取得条件： 战棍熟练度达到最大

魔狩りの投斧王
铜杯

取得条件： 双斧熟练度达到最大

武神なりし重骑士
铜杯

取得条件： 大剑熟练度达到最大

不败の斧斗神
铜杯

取得条件： 大斧熟练度达到最大

破灭を导く铳枪士
铜杯

取得条件： 铳枪熟练度达到最大

奖杯说明： 想快速积攒熟练度，可以不带同伴拿第五章开始出现的スライム来刷。因为スライム通常状态无法对它造成伤害，一旦发现其昏迷就停止攻击转向其他目标，效率显著。



元素术者最高位
铜杯

取得条件： 魔法熟练度达到最大

奖杯说明： 主要有三种刷法，注意都必备“咏唱无视”。

1.前期用火魔法烧スライム来刷。通过走位调整，一发火球能烧到3个スライム，效率极高。但是高级火魔法就不能刷スライム了，因为会导致スライム经常昏迷，无法持续无伤害状态

2.上述“全ての难关を极めし王”奖杯说明中，对于グレンデルアナイアレイト的打法，一次可刷12万熟练度，并且不受魔法等级影响。

3.最终刷经验法，参见后文的“エンドオブスレイヤ-（等级200级）”奖杯说明。

流程自然获得累计型奖杯

元素效力の体现者
铜杯

取得条件： 全部魔法的特殊效果发生一次

奖杯说明： 学完全部的一级魔法对着较弱的敌人释放，特殊效果生效即可。

高位派遣士
铜杯

取得条件： 派遣佣兵参加125次征服任务

奖杯说明： 刷全配方奖杯自然获得。

紧急救命士
铜杯

取得条件： 复活同伴50次

ハ-ベストファ-マ-
铜杯

取得条件： 采集500次

奖杯说明： 流程自然获得。

百战炼磨
铜杯

取得条件： 用FINISHING BLOW打倒100个怪物

百鬼碎き
铜杯

取得条件： CCS发生100次

百魔兽の王
铜杯

取得条件： FCS成功100次

我が一击は神の如し！
铜杯

取得条件： 以OVER KILL解决1000个敌人

奖杯说明： 可回到低级任务去刷。

24时间战えますか?
铜杯

取得条件： 使用1000个回复道具

奖杯说明： 任何绿色罐子的道具都算。

破坏神
铜杯

取得条件： 进行200次怪物部位破坏

奖杯说明： 可用大斧的第一种技能或铳枪的第五种技能刷一下第六章的クセルクセス，部位很多，而且容易破坏。惟一就是武器的攻击力不要过高，避免部位破坏之前就把BOSS解决。



需要特意刷的累计型奖杯

敌意の流れを知りし者
铜杯

取得条件： 进行1000次完美防御

奖杯说明： 建议的刷法是装备一个最低级的战斧或双刃剑、防御插件用自动回血，去打第七章的“塔を守る骑士”任务，出门右拐进个传送点即可见到剑士中BOSS，锁定住不停按×键即可刷，期间可不用看屏幕。

万の血を浴びし杀戮者
铜杯

取得条件： 杀死10000只怪物

奖杯说明： 通常来说，刷完全S可能只到3000只，到达10000只极为不易。不过在第二章的“王の证明”任务里，可以用挂机法轻松累计杀敌数。

在该任务的6区，会不断刷新怪物，可以靠同伴自动消灭。为了防止PSV待机，可以在站定之后把右摇杆偏向一边、并用胶带纸粘住。怪物数量并非无限，大约400来头之后就不会刷新。为了提高效率，可以装备双剑的第五种技能（龙卷风），时不时按一下，一是加快怪物消灭速度，二是防止怪物打死之后的宝箱阻碍同伴行动，这样看到怪物刷得差不多不出的时候，就可以回帐篷放弃任务，重新接该任务来刷。

另外最重要的一点就是该任务开头2区的那一只怪物绝对不能杀，否则活性化区域随时变，一旦出现在6区会导致任务成功。可以在2区的时候将同伴调整为防御模式，并从左边走，可有效防止同伴主动上前解决怪物。

逃げ足は任せろ-！
铜杯

取得条件： 从战斗中逃跑100次

バ-サ-カ-
铜杯

取得条件： 等级达到100级

エンドオブスレイヤ-
金杯

取得条件： 等级达到200级（顶级）

奖杯说明： 到达200级应该是整个游戏里最为费劲的奖杯，这里介绍的是目前发现的最效率刷法，并且可以连带逃跑100次和魔法等级一起刷。

装备要求： 高等级火魔法（最好lv.3以上），防御插件为咏唱无视、战人の鼓动，武器任意大剑，装备随意。

任务： 无限章的“至高の长剑を求めて”

刷法： 开幕右拐到2区，进中BOSS战斗，会遇到两个剑士中BOSS，盯着一个使用火魔法烧，解决之后逃跑，然后再次进入中BOSS战斗，会发现仍旧是2个中BOSS，以此重复。

效率： lv.max火魔法、100级为例，单人平均1分20秒以内打一只，每只14800经验（若抽奖抽中经验值增加，每只19240），并且无读盘、选任务等时间浪费，可持续不停刷。若双人配合平均45秒左右一只，4人再减半。

高位マルチスレイヤ-
铜杯

取得条件： 多人联机进行100次任务

奖杯说明： 至少需要另一位拥有此游戏的玩家才可解除。在任务里回到帐篷选择逃脱也算在联机任务次数之内，可利用这点急速刷奖杯。

七界の王たる证
白金杯

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯。

奖杯说明： 默示之王的奖杯设计其实是节选了游戏中称号的一部分，玩家在完成了白金之后仍旧会有很多称号没有获得，因此玩家的旅程仍未结束，取得白金就放下这款素质不错的游戏着实可惜。朝着全称号的终极目标努力吧！



文 半夏 美编 咕噜

本作由制作“《牧场物语》系列”的MMV（现Marvelous AQL)一手打造，游戏风格十分独特，画风清新可爱，十分容易上手，而且奖杯也比较容易拿到，是一款值得推荐的作品。

A·RPG	国王、魔王与7公主 新·王样物语			必须记忆卡
	王と魔王と7人の姫君たち ~新·王様物语~			807MB
	Konami	2012年3月29日	日版	1人
零售版：6480日元/下载版：5980日元		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上







系统详解

操作方法

按键	作用
↑	变更队列
↓	解散亲卫队
←/→	切换镜头远近
L	重置镜头
R	开启/关闭目标线，指引亲卫队攻击
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
○	确定、选择、调查、继续对话、国王挥剑攻击
□	派遣亲卫队进行攻击、转职等动作
△	变更亲卫队员顺序
×	取消、召集、命令亲卫队撤退
START	打开菜单
SELECT	使用公主特殊能力
PS+START	截图



游戏中除了按键还可以使用触屏进行操作，具体如下：

动作	作用
点击	点击国民可以进行召集；点击怪物派遣亲卫队会进行攻击
画圈	圈入多名国民可以将他们一起召集到亲卫队中
双击背触板	显示敌人情报



菜单说明

选项	说明
	目前时间
56,665,000	目前所持金钱
	所持道具，在这里可以查看及使用道具，查看或丢弃装备和当前战利品
	地图，进入地图后△扩大地图；L显示任务；R显示ドドンジャンプ炮；□不显示图标；START直接回城
	帮助，可以查看操作说明以及收集的图鉴

选项	说明
	情报，可以查看当前队伍成员情报、更换装备
	存档
	读档
	设定，可以变更文字速度，声音大小等设定







界面解说



1.公主生命
2.国王生命
3.公主能力剩余次数
4.亲卫队人数/最大数： 可以通过实施制定王国プラン扩张数目上限。
5.亲卫队： 排列顺序按△可以变更，绿色圆点表示亲卫队员生命值，受伤会变暗，全部暗掉的国民表示重伤不能继续战斗。
6.菜单
7.雷达地图： 显示国王周围有些什么东西，点击会开启大地图。中间箭头是国王所在位置以及所对方向；红色圆点是敌人；黄色×是可挖掘地点；蓝色圆点是道具；黄色长条是需要大工建造的地点；蓝色长条是スポット图鉴收集地点；蓝色音符是ハナウタ图鉴收集地点；红色UFO是アニマル图鉴收集地点；黄色圆点是需要相关职业破坏的障碍。
8.怪物： 怪物头上红色圆圈表示其血量，派遣士兵展开攻击能减少其血量。

设施介绍

最初主人公的王城只有很小一块领地，很多设施都没有开放，随着领土的开拓，领地范围会变得更加宽广，可建设设施增加，大部分设施需要先在王座选择“王国プラン”建设后才可以使用。

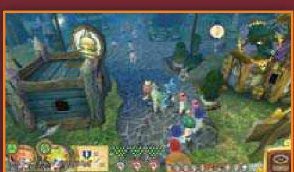
王座

王城内的宝座，国王坐上去之后会开启王座菜单内容如下：

选项	说明
	王国建设计划，花费一定金钱可以建设城内各种设施、增强军队实力
	意见箱，可以接受各种任务、收到国民的来信，具体说明见后文
	王国情报，能够查看所有职业国民人数以及国家发展状况
	国民菜单，显示所有国民数据，可以自由编排亲卫队
	存档
	读档

职业小屋

可以进行转职的屋子，包括弓箭手、士兵、农民等等，在“王国プラン”里选择建设之后会出现在地图上，屋顶有对应职业帽子的标志，



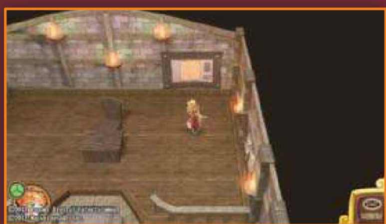
对着职业小屋将国民从正面进行突击就能使国民进行转职。不同职业所需要花费的金钱不同，金钱不足时无法进行转职。具体职业特色将在后文说明。

床（ベッド）

点击床会进入睡眠，第二天才会醒来，全体国民体力回复，触发商人拜访事件后可以在“王国プラン”里选择购买闹钟，之后在床旁边会有闹钟出现，选择之后可以指定起床时间，从而方便触发一些有时间限制的任务。

医院

战斗中受伤亲卫队员都会被送到这里疗伤，住院期间不能随国王出征，过一段时间会自动出院。如果急需某个病人出院也可以点击医院内侧看板，选择花费一定金钱使病人立刻出院。



合成屋

在这里可以派遣国民使用各种素材合成需要的道具以及装备，也可以使用装备换取合成所需素材。合成分为独自合成和在线协力合成，派遣的国民越多、协力人数越多合成时间越短。独立合成派遣10名国民的话合成1个道具需要花费180分钟，而在线合成如果有其他玩家一起协力能减少不少时间。合成并不一定都会成功，协力人数越多越能提升成功率，另外有的职业对合成有增益也能提高成功率，而如果只派遣没有进行过转职的国民进行合成很可能就会失败。

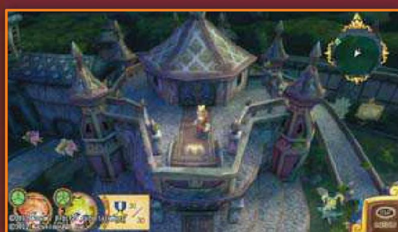
教堂

国民在一起相处久了就会坠入爱河，此时他们头上名字旁边会有心形标志，把他们对着教堂发起突击，就会举行婚礼，仙鹤会送来小孩子，从而增加国民人数。但是要找到到底谁和谁相爱比较麻烦，这里有个简单的方法，把所有坠入爱河的国民都加入到亲卫队中，然后对着教堂一口气突击，相爱的两个人就会自动结婚。



讲台（お立ち台）

在“王国プラン”中选则设置“お立ち台”后，在王城门口就会出现一个小台（王国扩建后移动到王城阳台上），站在上面可以很轻松地选择召集不同的国民前来集合，能够更快速召集亲卫队。在“国民リスト”中可以轻松查看国民数值，从而编排亲卫队成员；“亲卫队”选项能够将编排好的亲卫队召集到一起；“グル—プ”选项可以登录当前队伍，下次能直接从这里召集本次队伍的成员；“チ—ム”中可以按照不同的职业分工召集国民。



温泉

在野外地图中会有冒着白气的坑，派遣亲卫队挖掘之后就会出现温泉，泡温泉能够恢复体力，国王和公主也可以泡，每个温泉都有一定寿命，当寿命没有时就不能再使用了。



传送炮（ドドンジャンプ炮）

触发商人拜访事件后可以在“王国プラン”里选择建设，之后可以在有传送炮的地点间进行传送，国家内部传送炮会自动建成，野外传送炮点需要携带大工进行建筑。



职业详解

のんきな大人

悠闲的大人，国民最初的职业，只会简单挖掘，对攻击等事情不擅长。



のんきな子供

悠闲的小孩，和大人一样只会简单挖掘，因为身材轻盈可以爬到树上拿下上面的道具，不能更改防具装备，对着学校突击能够转职成悠闲的大人。

真面目な农民

认真的农民，十分擅长挖掘，任何小的缝隙都能进行挖掘，攻击比较一般。



下っ端兵士

普通士兵，比较擅长近身攻击，但是完全不会挖掘，不擅长建筑甚至还会破坏建筑进程。



アニマルハンタ-

动物猎人，擅长远距离攻击，能够射中高处的怪物以及迎面飞来的瓶子、石头等道具。

钢腕のキコリ

钢腕的樵夫，能够破坏巨大的树木，从而开拓道路，战斗中也比较活跃。

つわもの兵士

强者士兵，普通士兵的进化版，十分擅长近身战，能够对付巨大的怪物，不擅长建筑和挖掘。



普通の大工

普通的木匠，能够建设桥梁、楼梯、ドドンジャンプ炮传送点，不擅长战斗，建筑速度一般。

メガ大工

百万木匠，能够建设桥梁、楼梯、ドドンジャンプ炮传送点，不擅长战斗，比普通木匠建筑速度快。

ギガ大工

千万木匠，木匠的最终形态，能够快速建成各项设施。



やり手の商人

能干的商人，喜欢财宝，能够发现隐藏着财宝的坑、破坏巨大钱包得到里面的钱。



铁腕の矿员

铁腕的矿员，能够破坏巨大的岩石从而开辟道路，体力不错在战斗中比较活跃。



グルメなコック

美食家，擅长制作料理，能够把鸡状怪物一瞬间变成料理。

钢の骑士

在发生商人拜见事件后，在“王国プラン”中购买了珍しいヨロイ后，某天半夜和王座附近徘徊的钢の骑士对话后他可以加入亲卫队，是最强的攻击职业。



虹色の魔法使い

完成“王国プラン”中“マジカルランド”的全部建设后，会发生のんきな大人拜见事件，之后夜里召集のんきな大人可以发现他们中有穿着魔法袍的人，这些就是虹色の魔法使い，能够使用魔法把怪物变成木和石头。



麻醉医师

完成“王国プラン”中“学校寄付その7”之后收到信件说培养出了麻醉医师，第二天傍晚之后去セレブの町能够看到，对话之后可以加入亲卫队，能够使怪物麻痹。

其他职业

包括タマゴン人、放送局员、お山の一等兵、工作人间这些为击败领主之后的移民帮手，他们可以破坏某些特殊机关，如巨大鸡蛋、坏了的电视、乐高玩具堆等等，但不能更改装备。另外在合成屋合成召唤の纹章能够开启流浪の剑士、异国の狙击兵、のんきなホビット三个职业。

任务说明

在ごいけんBOX中能够接到各种任务，主要分为4类包括：ヌシクエスト、サブクエスト、姫クエスト、チャレンジクエスト。ヌシクエスト是讨伐地区领主（ヌシ）的任务，没有时间限制，和主线剧情相关，有一定难度。完成之后能够开拓一块领土，从而建设更多设施、建筑。サブクエスト是支线任务，有时间限制，需要讨伐一些小BOSS，难度不大，完成之后会有丰厚的奖励，有的支线任务会反复出现。姫クエスト是公主任务，在拯救出公主后会出现，要求国王收集一些东西，包括图片、歌曲等等，收集完成后能够获得相应奖杯。チャレンジクエスト是挑战任务，目前官方只开放了两个，一个是打败规定数目的オニ一，一个是在90秒内全力打败オニ一，完成后会根据成绩不同得到不同奖励，同时可以把自己的成绩上传到网上和其他玩家比较排名。





关于存档

游戏中可以随时打开菜单进行存档，如果在野外发现无法存档，很可能是还处在战斗中，或者国民还在庆祝战斗胜利，稍等一下就可以进行存档。

角色介绍

コロボ



简介： 擅长剑术的14岁少年，也是国家的王。一旦决定的事情就会坚持做到最后，深得国民爱戴。

战斗中作用： 可以派遣亲卫队进行攻击，也可以挥剑对敌，攻击力比较高，可惜血很少只有3格，而且暂时没有增加其血量的装备，要注意保护其不受伤害。

アマビレ



简介： 喜欢食物（特别是甜食）的少女，擅长制作点心，称呼国王为哥哥，并十分仰慕他。是个性格率真充满活力的女孩。

战斗中作用： 使全员生命恢复3点。

图鉴相关： 希望国王完成グルメ图鉴，需要在各地收集食材。

アプリコット



简介： 国王的青梅竹马，心地善良性格温厚，十分喜欢国王，羡慕憧憬和自己性格完全相反的イリス，并把她视为姐姐，不会怀疑他人。

战斗中作用： 一段时间内使国王的攻击力上升。

图鉴相关： 希望国王完成スポット图鉴，寻找在地图上各个位置她留下的照片。

さくら



简介： 始终坚持自己心中的正义，礼仪举止都很重视的王国巫女，十分喜欢花的大和抚子。无论何时都很安静少言。

战斗中作用： 一定时间内在国王周围布下结界，使其不受攻击伤害。

图鉴相关： 希望国王完成モンスター图鉴，和各种敌人战斗就能自动留下相关数据。

ココモパイン



简介： 王国内无人不知的超人气偶像，性格有着作为偶像的一面以及私下率真的一面。一旦有不满意的事情就会毫不犹豫说出来。

战斗中作用： 使用歌声使四周敌人都处于麻痹状态。

图鉴相关： 希望国王完成ハナウタ图鉴，从国民手中获得乐谱就能完成。

コリーナ



简介： 使用高科技创造的高性能人形机器人，搭载了丰富的知识数据，性格十分单纯，对人类所说的话深信不疑。

战斗中作用： 发射追踪光线对敌人发起攻击。

图鉴相关： 希望国王完成レコード图鉴，随着游戏的进行数据会逐步完成。

イリス



简介：实力十分强大的大人，身高很高，体型超正，喜欢喝酒。如果害羞的话就用暴力掩盖，也有十分可爱的一面。

战斗中作用：能够加快亲卫队建设、开发的速度。

图鉴相关：希望国王完成宝石图鉴，收集散落在地图各处的宝石。

シズカ



简介：从异世界来的公主，不知为何被卷入到这个世界。十分向往普通的生活，期待能够返回自己的世界，能够和动物沟通，心地善良。

战斗中作用：召集动物和怪兽成为同伴帮助抗敌。

图鉴相关：希望国王完成アニマル图鉴，在地图各处有散落的UFO，发现后就能拯救出被困动物。

アズ-ル



简介：ハウザー的孙子，头脑聪明剑术高强的少年。作为参谋大臣十分称职地辅佐国王工作，让人信赖。工作都能完美完成，稍微有点毒舌。

フェルデ



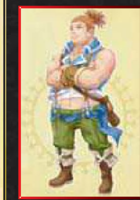
简介：国家的记录大臣，努力完成工作，性格争强好胜，有点傲娇，其实是个怕寂寞的人。随着找回的公主数量增加，深感自己和国王之间的差距而自卑。

ハウザ-



简介：和爱牛パンチョ一起战斗，过去是国家的参谋大臣，后将职位让给孙子，现处于半隐居状态，让人信赖的存在。

リアム



简介：アズ-ル和フェルデ的青梅竹马，自封为“什么都会大臣”，对国王工作有过帮助，后踏上旅行。胃口很大，喜好美食。

流程详解

游戏中玩家需要带领亲卫队外出进行探险，完成相关任务进而扩大领土，击败看守者拯救7位公主。当游戏卡住时，可以接取任务，不断扩大探索范围来推动剧情的进行，探索顺序并无严格要求，下文流程是笔者的攻略顺序，仅供大家参考。下文攻略均采用“Normal”难度下进行说明。

王国内正在举办宴会，突然莫名的怪物出现，打破了和平幸福的生活，王国被袭击，而一无所知的国王只好在少数精英护卫的保护下暂且逃离。这是让玩家熟悉操作的一仗，使用□键派遣亲卫队开拓道路、攻击敌人，走出迷宫后成功和剩余部队汇合，可惜亲卫队在这一仗都牺牲了，众人只能悲伤地望着火海中的王城。



大臣们找到一个很破旧的小屋，先把这里当作王城，来王国做客的六位邻国公主生死未卜，让人十分担心。和所有人对话开启存档功能后点击宝座入座，得知在王国被袭击时有光柱将公主抓走。アズ-ル提议复兴国家的第一步需要先筹备钱，国王需要出门挖宝凑齐100000金钱。出门学会如何募集国民，使他们成为亲卫队，在地图寻找可以挖的洞进行挖掘，因为目前国民还没有职业，有的洞挖不了可以暂时不用管。回到王座从小さいな田の农家和兵士の门番小屋中选择一个建设，前者可以使村民转职成真面目な农民，后者可以使村民转职成下っ端兵士。

带着转过职的亲卫队继续扩大探索范围，来到海边有不少罐子破坏后能够得到装备、材料，还可以在海边拿到奖杯“明日に叫べ”。过河之后有不少小怪，注意把握好进攻和撤退的节奏，如果转职都是农民要小心受伤，如果都是士兵打起来会相对轻松。在离战斗区域不远的地方有一个温泉，这里是很有用的恢复点。拿到一定战利品后回王座建设另一个职业小屋，之后带着士兵和农民一起探险。アズ-ル提议要建设广场收集国民意见，如果钱够直接建设就好。

第二天会收到信件，有村民举报领主（ヌシ）ギュ-コツ的消息，アズ-ル认为袭击王城的魔物正在用领主的力量限制国王复兴国家，因此必须除掉领主才能扩大国家范围，夺回原来的王城。开启任务系统，以后可以在ごいけんBOX里接受各种任务了。第一个领主ギュ-コツ在过河之后往右侧的位置上，过了黄色警戒线就会进入战斗，要注意提前存档。

领主 ギュ-コツ



第一个小BOSS，血量不多，建议带士兵去打，农民可以不带。在它冲过来时要及时躲避，但不要躲太远因为它会把头撞飞造成眩晕，此时是最好的攻击时机。不过不要贪刀，打几下就要闪开，不然头落下来它一恢复就会把身边的士兵都踢走。当它头上冒气时表示要开始攻击，抓紧下令让士兵闪避，它会跳到空中来压士兵，这一招的攻击范围比较大，需要躲远一点。推荐国王站在远处，这样能让士兵快速退后到国王身后，同时能避免国王被打倒，必要时可以使用道具温泉水进行全员回复。



胜利后コットン和フローレンス出现，在他们的建议下建立了トンコツ教会和医院，第二天国民举办祭典庆祝打败领主，可以去广场和国民一起欢庆，想结束的时候去王座坐一下就好，以后几乎每次打败领主都会举办这样的庆祝活动，下文将不再说明。庆祝结束后第二天出门查看教会和医院使用指南，回到宝座。アズ-ル说需要去更多区域才能压制敌人，有些地方需要大工才能通过，提议建设大工の小屋。王国プラン中出现可以增加3名亲卫队上限的内容，建议优先购买。买了之后如果钱不够建设大工の小屋可以出门探索凑够钱再回来。亲卫队中有大工之后来到河边学习建设桥，学会△按键变更队伍先后位置，避免士兵破坏建筑，桥建成之后，リアム决定踏上旅程，



离开了国王，也许在不久的将来就能在某地碰到他吧。

流浪的巫女サミ-ラ来到这里，合成屋召开，以后可以在这里进行合成和分解了。回到王座后チャレンジクエスト开放，可以等有一定实力在来挑战，为了打到高处的怪物需要ハンタ-の小屋，可惜暂时没有空间，刚好有领主任务信件到达，接受之后去医院后面可以挑战巨大青蛙——イ-ボンヌ。

领主 イ-ボンヌ



只有三招的BOSS，当它仰天的时候，就是准备喷毒液了，地上有紫色小点的地方就是会沾到毒液的地方，要远离那里，喷毒之后它会发一下呆，此时可以尽快攻击，不过要小心不要碰到毒液。之后它头上会有生气标志，可能是会对着亲卫队冲撞，也可能是跳起来压，都要尽快撤退，以免受伤，注意不要站在BOSS正对面，要往两侧跑。反复几次就能将其消灭。



回到王座建设ハンタ-の小屋，转职为ハンタ-后能够使用弓箭远程攻击敌人。多带几个ハンタ-去合成屋左后方，建设楼梯（需要大工），能够挑战オニ-サン。

领主 オニ-サン



由1个挥舞大锤的オニ-带几个小オニ-，它们身后高台有两个オニ-负责扔东西砸人，大オニ-会挥舞铁锤，小オニ-攻击力也不低，虽然看似难打，但其实这是最简单的领主，只需要站得远一点，派ハンタ-远程攻击就可以，オニ-们不会移动，所以ハンタ-可以慢慢把它们射死。近战士兵不要派遣，跟在国王身后看热闹就行，记得大オニ-血快没时要上前回收地上的战利品，不然它一挂掉战利品就不能捡了。

国王频繁扩张的举动惹怒了オニ-キング，回到王国后收到它的挑战书，攒够钱的话建造きこりの小屋，位置在合成屋右上，带亲卫队来转职，之后可以去开拓之前オニ-サン的左上位置，需砍掉大树桩。这里有很多オニ-站在高处扔东西，一定要带远程攻击ハンタ-清理掉它们之后再往前走，看到补给的温泉要注意回复。快到目的地时左下空地有一个带着铁环的オニ-，其比较难打可以暂时不用管。一直向上就能发现オニ-キング，可以在打前泡好温泉。

大领主 オニ-キング



オニ-キング身后高处会有小オニ-丢东西过来，需要带远程攻击的ハンタ-，看到两侧的小オニ-走过来就派去攻击，至少能打掉飞过来的道具。领主前有一圈木头阻碍，如果站在木头后面有可能被右侧埋伏的オニ-以及领主扔过来的东西打到，可以绕到障碍里面直接攻击，远程和近战都可以派去攻击领主。也可以在障碍外先把右侧埋伏的オニ-干掉，减少干扰。领主生气时会跺脚让附近的士兵掉血，要小心回避，当它头上出现眩晕标志时是最好的攻击时机。

成功救出了アプリコット公主，出门和王城上方的公主对话回忆两人的过去，这一天就结束了。



第二天得知公主并没有被抓当天的记忆，另外两位公主分别在樱の森和森のカフェテリア两个地区，在解救她们之前，可以先接取小领主任务，扩张王城版图，同时还开放了若干支线任务，可以接了当练级，增加亲卫队实力。公主任务要优先完成，只是和公主对话比较简单，之后可以在探索过程中进行图鉴收集了。几个小领主都在过河后向右的位置，需要钢腕のキコリ，因为探索过程中可能会遇到各种障碍，所以在编成队伍时虽然要以攻击职业为主，其他职业也都要带一个，在大工还没有进化之前可以带2～3个加快建设速度。

领主 キノアニィ



蘑菇大哥领主，会不断散发着毒气转圈压向亲卫队，即使没有碰到也会因中毒掉血，所以开战之前要给攻击主力配防毒面具，在它开始冲过来要快速躲避，小心保护国王，同时注意不要跑出战场（有黄色警戒线的地方）。它还会不时钻入地底，钻出来之前地面会有气体提示，注意绕开那里，推荐使用撤退以及保护国王的指令将国民快速统一在一起。它在钻出地面后可以攻击但不要攻击过长时间，因为它会向前冲压到附近的亲卫队。

领主 ナイトクロック



发条将军领主，它最初不动时是攻击机会，等发条快要上满时要立即撤退到石柱圈中间，它会沿着石柱外围转圈攻击，被撞倒会不动至少掉两血，发条松掉之后它转圈速度会减慢，此时从其身后攻击。接下来它会缓慢转动面朝圈内之后乱撞过来，所以要在它面向内侧时撤退到柱子后面（不能是他面对的柱子），当它冲过来之后会停住，要抓紧时间攻击，小心不要让国王走出战场。当其血减少到一定程度后会狂暴化，此时移动速度会提高，转圈的范围会更小，一定要躲到正中间，向内冲撞的间隔会很短，不要贪刀。

领主 オ-ガガ-オ



伐木领主，中间有一个大木桩，紧贴木桩下达命令的话亲卫队会搞不清攻击方向，要稍微远离木桩再下令对领主进攻，当领主的头上下颠倒就是其愤怒的时候，会发射一把来回飞的菜刀，队伍不宜拉得太长否者容易被菜刀秒到，同时还会发射气体，在它周围的士兵都会被扫到，建议带远程士兵攻击。

推荐一个比较猥琐的打法：隔着木桩站在领主对面，让远程士兵攻击，由于隔着木桩，领主过不来无法攻击到国王，远程弓箭就能将其慢慢磨死。

领主 ふくろうヤマンバ



猫头鹰领主，它会随机飞到内场柱子上，在场外或者飞行过程中无法打到它，趁它站在柱子时将柱子砍倒它就会摔到地上并晕倒，此时是最佳的攻击时机，所以推荐先把柱子清理掉。期间它会不定期召唤一群飞鸟出来，鸟群的攻击很高不容易对付，但是属于非主动攻击型，在鸟群出现的时候尽量找个角落躲起来，能有效减少伤害。鸟群撤退之后领主就会落地，此时对它展开攻击，几轮之后就能取胜。

打败了几个小领主，支线任务完也成得差不多了，国家扩建之后应抓紧建设新的职业小屋，并把现有亲卫队队员的职业都进行升级，这样会对以后战斗有所帮助，记得给亲卫队更换装备。公主可以加入到队伍中，既可以刷好感度又可以对战斗起到帮助，注意保护好她不要受伤到不能战斗，否则会大幅减少好感度。在ホネホネトネル前有一个ドドンジャンプ炮建设点，带着大工前往建造以后就可以很轻松到达这里了。

从ホネホネトネル前向左是森のカフェテリアBOSS是シシカバブゥ，向右是樱の森BOSS是へべれけ天狗，可以随意选择一个公主进行营救。

大领主 シシカバブゥ



糖果领主，打他的方式很有趣并不能直接与他展开战斗，而是在一个类似弹珠台的地图上，他会不断滚来滚去，派遣士兵对其进行突击，他碰到士兵就会改变方向，也就是当他是弹珠。国王前有一排亲卫队是最后的防线，可以左右移动国王来调整亲卫队位置。领主反复滚动时碰撞障碍物体重就会减少，如果没有控制好方向把他漏了下去，他就会吃东西补充体重，体重减少到最低才能取胜。

被他压到会使士兵受伤，建议携带体力比较高的士兵并注意补充体力，温泉水就不要吝啬了，国王不可以离得太近，否则很容易就会因为被压到没血而失败，弹珠台比较考验运气的，如果能把他打入洞穴瞬间就能减重不少。

胜利后成功拯救アマービレ公主，她和アプリコット公主一样对被绑架的事情没有印象，只好继续拯救另一位公主。在樱の森路上有很多会喷火的怪物，最好给亲卫队换上防烧伤（やけど无效）的装备，并派远程士兵从远处把它们清理掉。

大领主 へべれけ天狗



天狗领主，会喷出龙卷风攻击正面，在听到公主说话提示的时候，要快速躲避离开他的正面，建议使用守护国王阵型减少队伍长度，免得被龙卷风扫尾。另外他周围也有很多小鬼会喷火，可以先消灭掉。看到他喝酒之后飞起来一定要快速躲避，此时他会从天上吐出大范围火焰，推荐带着アマ-ビレ公主使用技能补血。血在减少到一定程度时，领主再喝酒会吐出来，一定要从它背面攻击，正面的呕吐物碰到就会损血。

击败领主之后成功拯救さくら公主，公主说袭击王城的原来只有一个人，那么大规模的破坏却只是一个人做到的令人十分震惊。其他公主的下落也都查了出来，封印住公主的光柱正是保护旧王城的结界，想要夺回旧王城需要先破坏光柱，奇怪的是只剩下3位公主却有4个光柱，有一位神秘公主不知是谁，アマ-ビレ公主提议召开茶会轻松一下，再去拯救公主。

快乐的时光总是很短暂，第二天就要继续出发去冒险了。ホネホネトネル的结界被打开，去之前可以先打败几个小领主顺便完成公主任务。



领主 カブり-ず



萝卜领主，会张开大口吞噬士兵，被咬到的士兵瞬间0血，几秒钟后会变成萝卜妖怪攻击玩家。建议使用远程攻击搭配防御阵型，其他阵型由于过长很可能躲闪不及被咬到，而防御阵型能够使士兵跟随国王移动相对安全。在大萝卜身后攻击是最理想的位置，当它张开大口往前探身时一定要快速躲避。另外它还会向前乱冲，这时被咬到只会损血相对安全。



领主 キノジィ



蘑菇爷爷，动作比较缓慢的领主，会不时放一些小蘑菇出来捣乱，但好在攻击力都不高，在它向后仰伸时一定要远离它，如果在它身上会被弹出场直接判定死亡。蘑菇帽子会不断长大最后压下来使所有人掉血，最好在蘑菇长大前解决掉它。

完成以上两个领主后可以挑战最强领主ブルードラゴン，去之前最好合成几个万能药备用，并把装备都尽量换成含有ぶっとばされない、雪だるま无效、异常状态全无效效果的。来到任务标志地点时会看到一个巨大的水晶，打碎后地上出现一个洞穴，进入就能看到它了。

领主 ブル-ドラゴン



最强的龙领主，开始时昏昏欲睡是最好的攻击时机，当它用尾巴拖住头的时候要快速撤退到左侧或者右侧，因为此时它会喷射冷冻气体，沾到就会变成雪人，白色气体变淡后可以上前攻击，它还会用尾巴拍地对亲卫队造成一定伤害，不过不是很严重，最好抓住这个时机攻击，不要闪避。等它飞起来时要把队形调整成防御队形，再先向左侧移动一下，吸引它去攻击左侧，然后快速往之前它睡觉的地方躲好。它会在天上喷射冷冻气体，如果不吸引它先往其他方向就会使所有士兵被冻住。喷射完气体后，它会落在地上放射出石柱困住它身边的亲卫队，并进行甩尾攻击，基本上被冻住的以及在它附近的亲卫队都会直接被抽飞出去不能再战斗，所以如果不幸被冻住一定要使用万能药进行恢复，并快速撤退，在它甩尾之后是攻击的好时机，不过不能贪刀，打几下就要快速撤退。巨龙会重复上面的动作，几轮之后就能将它消灭。

打败最强领主后基本上王城区域已经扩充到最大，可以去拯救其他公主了，通过ホネホネトネル，要小心里面有喷火怪物，建议让远程士兵打头阵，解决掉之后再前进。出了通道居然遇到了一切的罪魁祸首——魔王，魔王警告国王不要太嚣张。对话结束后向右走是鸟巢地区，有很多鸡形怪物厨师能够快速解决。左侧是通向封印着公主们柱子的三岔路口，可以按任意顺序进行营救。

在通向タマゴン自治区路上有很多喷火小鬼从高处喷火妨碍前进，记得穿防烧伤装备，顺便带些远程士兵，从远处把喷

火小鬼解决掉能够缓解不少压力。另外有两个需要躲避的火墙是不能打的，注意绕着走就好。继续向前需要走迷宫，虽然只有国王和公主能够进入，但是别担心顺利走完迷宫后能够和士兵会合，由于人单影只如果在迷宫中遇到怪物还是逃命要紧，迷宫中有的前进道路是隐藏的树叶门，要用剑劈开才能前进。

大领主 サンダ-バ-ド



雷鸟领主，在空中时无法攻击，同时会发射雷电追着士兵打，被落雷打中会麻痹，因此防异常状态的装备和药最好多准备一点，同时一定要使用防御阵型快速躲避，注意不要让落雷打到国王，同时保护好公主。它在空中时还会扇动翅膀对地面攻击，最好使用近战将它压下来打，掉下来之后它会眩晕是最好的攻击时机，抓住几次攻击机会就能将其击败。

被封印在这里的是一位神秘穿越而来的公主——シズカ，从她所说的话中国王感到似乎真的存在有两个世界，今后可以使用公主力量驯服怪兽了。整顿之后继续去拯救剩余的三位公主吧。从三岔路口向下是国营TV局，这里有一个ドドンジャンプ炮传送点，建设好之后以后可以直接到这里。在和领主对决前，国王和亲卫队都被吸入到电视中而被迫分开，利用电视不断传送能够将亲卫队一个个找回来，要注意没有找回的国民最后会算在重伤人员中，所以最好找齐再去挑战领主。

大领主 TVランチ



这也是一场十分有趣的战斗，采用类似综艺节目中常见的闯关方式，领主在前面不断奔跑，国王要率领亲卫队在后追逐，要一边跑一边攻击领主。路上会有很多小怪从旁边出现阻碍，使用士兵对其进行攻击能够轻松将其击飞。如果漏掉可是会损血的哦，领主也不只是奔跑，还会抓起地上的炸弹扔向国王，在看到他举起炸弹时要快速撤退，免得被扔中，也可以趁机攻击让他拿不稳炸弹而炸到自己，安全起见比较推荐前者。如果没能在倒计时前击败领主就会失败。

胜利后成功救出国民偶像ココモパイン公主，此时会有其他种族的帮助人移民到国家，可以调整人数将其编入亲卫队，他们能够清除不少本国国民无法清除的障碍，下一个目标是山区ソパマンジャロ。

大领主 ロングソバ-ジュ



比较麻烦的一关，需要在限定时间内通过关卡不断向上爬，直到到达山顶，必须携带大工，最好是ギガ大工。第一层会有石头落下，领主在山顶胡子会垂下来不断进行碾压攻击，可以看好时机躲到山洞中，最好采用战斗或者躲避阵型，保护阵型容易让国王找不准山洞位置。第二层山左侧有胡子左右摇摆，被胡子碰到就会击飞出去不能战斗，一定要把握时机到山洞里。往前有火山兵挡路，同时还有一些愤怒的猫头鹰，抓紧时间跑路比较重要能不打就尽量不打，不然很可能时间不够。

进入山洞中都是左右分的路，按照“左左左右右左”的顺序前进，如果错了就会走出山洞重头再来。出了山洞之后需要大工建路才能前进，由于时间有限能够快速建设的ギガ大工成了最好的帮手，而且要小心火山兵的攻击，他们既会破坏建设也会使亲卫队受伤，能在规定时间内来到山顶就能取得胜利。

最后取得胜利的方法比较猎奇，アズ–ル被迫化妆成女生拉住了仇恨，众人救出了イリス公主，只剩最后一个公主了，向着でさかけ岛出发！



大领主 メカオニ-



机器オニ–领主，血非常厚，会挥舞大棒进行攻击，还会发射机械拳头，这两招都是冲前攻击的，只要躲在它的侧面或者后面就能避开。途中会有小怪给它送机油，如果没有阻止让它得到攻击力就会增加，更不容易对付，所以一定要在看到小怪出来后尽量去消灭，小怪死了的话机油就会流到地上，会对亲卫队造成伤害，记得及时闪开。没有机油的领主，打着打着就会浑身无力，此时是最好的攻击时机。



成功拯救出所有公主，ココモパイン公主为大家献上了一场精彩的演唱会。

可就在这时大批魔物突然来袭，所有国民都被控制，为了守护王城，国王需要单枪匹马解决一众怪物。由于国王血很薄，所以要和魔物打迂回战，打两下就火速躲到屋子后面，利用地形优势合理避开怪物的出招时间再进行攻击，其中会使用飞弹的オニ–比较棘手，推荐喝了荣养ドリンク之后去攻击，同时还有帮助同伴回复体力的オニ–要优先解决。



7位公主们的生命都被魔王化作结晶并夺走封印在之前关住她们的地方，世界开始毁灭，一定要尽快取回公主们的生命结晶，再去旧王城打败魔王。此时公主们都只有2格血并且无法回复，需要带着她们返回当初救她们的地点，打败怪物取回结晶后才能恢复。记得编辑好亲卫队，第一个要先带着アプリコット公主，之后顺序随意。

领主 オニ-ブライド

（アプリコット公主）



会不断派小鬼出来攻击，数量很多可惜攻击不足，还会跳起来压住亲卫队，近战时看到它准备跳起就要快速回避，也可以采用远程攻击，总的来说没有什么难度。

领主 マ-ブルドラゴン

（さくら公主）



龙领主，此时国家有火山兵移民，最好带上攻击比较强。龙会甩尾攻击，被打到就会飞出战场，一定要注意回避，还会飞起来吐出火圈，注意穿防烧伤装备。

领主 トロピカルドラゴン

（シズカ公主）



龙领主，会经常震动地面攻击亲卫队，好在威力不大，它还会向四周喷射火，在看到它的嘴闭住开始准备时要火速撤退。飞到空中后会掉下来压人，要注意躲避。

领主 ジャイアントズ-トル（アマ-ビレ公主）



甲虫领主，会在天空飞，掉下来进行压人攻击，在它的头部进行攻击有被冲撞危险，一定要躲开，由于地形原因士兵可能会掉下去卡住，要把他们接回来，小心保护公主。

领主 キノジィ（イリス公主）

蘑菇爷爷领主，会使用孢子攻击不断吐毒雾，要躲开它的嘴部，在它向后伸懒腰时要躲开，不然会被弹飞。

ココモパイン公主和コリ-ナ公主和之前的领主一样，没有变化，这里就不再重复说明了。

在完成上述战斗后，终于迎来最后一战，选择心仪的公主去挑战魔王。在路上遇到阻碍的魔物，アズ-ル为了保护国王而被卷入到错乱的时空中消失了……怀着沉痛的心情迎来最后一战吧！

大领主 魔王

和魔王的战斗共分为两个阶段，第一阶段他会不时控制住公主，此时攻击魔王无效，一定要先解救公主，同时魔王还会吹笛子召唤其他魔物，要注意解决掉。当把公主从水晶中救出来的时候就可以去攻击魔王，反复几次就能结束第一阶段。

第二阶段魔王会叫出分身，攻击分身同样能给魔王打击，建议把兵力分成两部分，同时攻击魔王本体和分身，魔王还会在地面伸出无数触手进行攻击，这个时候荣养ドリンク、温泉水就不要吝啬了，一举消灭他吧……

奖杯

奖杯名称	奖杯类型	取得方法
伟业王	白金	取得所有其他奖杯
脱出王	铜	完成脱出教学
贫乏消解王	铜	花费10万金钱建立第一个职业部屋
半人前の王	铜	完成リアム的教学
墓场のヌシ	铜	击败ギュ-コツ
ゲロゲロの森のヌシ	铜	击败イ-ボンヌ
ゆれ岩の森のヌシ	铜	击败ナイトクロック
フクロウの森のヌシ	铜	击败フクロウヤマンバ
ズタズタの森のヌシ	铜	击败オ-ガガ-オ
キノコの森のヌシ	铜	击败キノアニィ
赤カブの森のヌシ	铜	击败カブり-ず
ひかげの森のヌシ	铜	击败キノジイ
地上最强のヌシ	铜	击败ブル-ドラゴン
傲慢王	铜	击败オニ-キング
怠惰王	铜	击败へべれけ天狗
暴食王	铜	击败シシカバブゥ
愤怒王	铜	击败サンダ-バ-ド
强欲王	铜	击败TVランチ
色欲王	铜	击败ロングソバ-ジュ
嫉妒王	铜	击败メカオニ-
英雄王	金	击败魔王
咲いつまでもそばに	银	取得和アプリコット公主的结局
き夸る强さ	银	取得和さくら公主的结局
あま～い未来	银	取得アマ-ビレ和公主的结局
また会えたね	银	取得和シズカ公主的结局
幸せを歌にのせて	银	取得和ココモパイン公主的结局
摇るぎない辉き	银	取得和イリス公主的结局
爱のメンテナンス	银	取得和コリ-ナ公主的结局
素直なままで	银	取得和ブェルデ记录大臣的结局
终わりなき幸せ	金	取得所有人一起生活的结局
明日に叫べ	铜	对着海边大叫
オニ-ハンタ-	铜	击败100只以上オニ-
キス魔	铜	和公主亲吻100次以上
のんき王国	铜	のんき的国民人数超过100个以上
暴君王	铜	不能战斗的国民人数超过50人
ドドンジャンプ王	铜	利用ドドンジャンプ炮超过50次
武器王	铜	收集武器15种以上
イメチェン王	铜	收集衣服20种以上
カツラ王	铜	收集被り物20种以上
お手　い王	铜	完成任务15个以上
人道王	铜	完成任务30个以上
探索王	铜	完成スポット图鉴
讨伐王	铜	完成モンスタ-图鉴
食物王	铜	完成グルメ图鉴
动物王	铜	完成アニマル图鉴
音乐王	铜	完成ハナウタ图鉴
宝石王	铜	完成宝石图鉴
传说王	银	完成レコ-ド图鉴
开发王	铜	完成全部王国プラン
富裕王	铜	累积100000000金钱

奖杯讲解

游戏中大部分奖杯都是击败相关BOSS获得，因此随着剧情的进行就能得到不少奖杯，部分收集奖杯也可以在通关后继续游戏时获得，游戏的难度和奖杯无关，只是想获得奖杯的玩家无需反复进行游戏，注意好保留一个通关前存档就好。

和公主结局奖杯

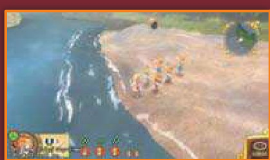
在出发寻找魔王前存档，出发时不带公主，最后选择会多出ブェルデ记录大臣。选择最后一战一起上战场的公主，不论好感度怎样都会得到结局。所以通关存档不要覆盖出发前的存档，读档重新选择其他公主又能迎来新的结局，可以分别得到8个银奖杯（不过要打8次BOSS看8次工作人员名单）。

終わりなき幸せ

本作最难的一个奖杯，需要和所有公主好感度都达到笑脸级再通关才能得到。每天带着公主出门探险能增加好感度，不过基本上要好几个小时才能完成一个，公主在队伍中战斗时绝对不能死亡，死亡的话会减相当多的好感度。推荐使用合成道具ム-ディ-なお香，能够将提升好感度的时间缩短一半，即使这样也要至少3小时左右一个人，如果没有时间的玩家可以采用刷机法，用橡皮筋绑住滑杆，让国王带着公主原地踏步就好。

キス魔&明日に叫べ

两个很有趣的奖杯，前者在和公主对话时会随机亲吻，因此只要不断和公主对话就能完成。后者需要来到地图右侧沙滩边，对着大海突击亲卫队，亲卫队就会在这里大喊。



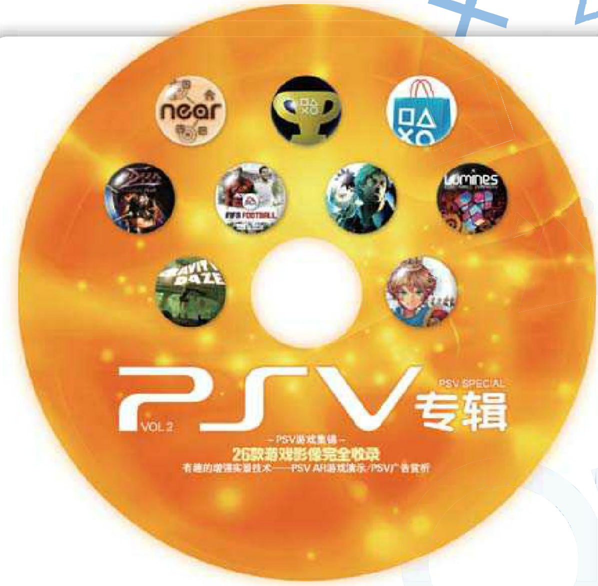
图鉴相关奖杯

图鉴相关奖杯都需要在收集相关图鉴，只剩最后一个的时候接取新出现的姫クエスト完成之后就能完成全图鉴进而拿到奖杯。

スポット图鉴比较简单，公主照片分布在地图各个角落，在探索时注意收集就能集齐。具体见下表：

名称	场所说明
元オニ-集会所	オニ-军集结地
ひまわりの草原	向日葵草原处
ほたるの湖	地图下菱形湖左上
スイカ田	通向ホネホネトネル的西瓜田处
森のカフェテリア	ホネホネトネル入口左侧
なやめる迷路	迷宫处
电波ユンユン诸岛	被吸进电视的地方
マトリョ-シカ岩	地图右侧竖着的四个小圆点岩石旁边
鸟の巣ばつか！	通过ホネホネトネル后向右
心灵スポット	地图最下端中间三角凹槽右侧，需从右侧绕上去
续・心灵スポット	地图左上像冰淇淋形状凸起的地方
大王樱の自然公园	打败天狗领主的地方
アマくぎピンボ-ル	打败糖果领主的地方
タマゴン文明迹	打败雷鸟领主的地方
国[illegible]电波塔	打败电视领主的地方
秘境温泉	ソバマンジャロ山脚下，右侧靠近连接的地方
ソバマンジャロ	ソバマンジャロ山顶
できかけ岛纪念公园	できかけ岛打败领主的地方
あちらのビ-チ	沿海边往上走需要工作人间打通障碍
ふたりの思い出谷	拯救公主的地方

モンスタ-图鉴在平时打怪、完成任务的时候基本就能集齐，其中58～62号怪物在任务“王样！大变です”中会出现，因此要注意接受完成各种支线任务，另外一些新的怪物所在地区需要带着移民职业清理障碍才能到达，可以等通关后再进行探索。グルメ图鉴所有食物素材在平日打怪开拓过程中都能得到，比较简单。アニマル图鉴需要寻找在地图上的UFO标志，攻击坠落的UFO后能解救被抓走的动物，UFO分散在地图各处，可以在跑スポット图鉴时顺便找到。ハナウタ图鉴需要晚上10点到12点之间，在王国内找到有音符标志的国民，和他对话得到，可以使用お立ち台将不同组的国民召集到王城前，画圈将他们加入亲卫队，再解散然后快速过去搭话就能取得。宝石图鉴中的宝石有的在王国建筑物内，使用士兵对着建筑物突击就能取出来，4号宝石需要王国内有商人，且商人不在亲卫队内在农村和其搭话得到。レコ-ド图鉴中职业收集一项比较有难度，除了基本职业外还需要在合成屋合成三个召唤纹章取得最后3个职业才能完成。



■PSV游戏集锦

26款游戏影像完全收录

雷曼 起源｜逃脱计划｜星际飞艇 极限｜ 13 号小队
真实格斗｜ MMA 格斗霸主 无限制
一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代｜机车风暴 RC
武士与龙｜国王、魔王与 7 公主 新・王样物语
假想空间｜蒙特祖玛的宝藏 闪电战
圣人协奏曲 陨星之献诗｜真人快打｜抵抗 燃烧天空
与凯蒂猫在一起！打方块 V ｜机动战士高达 SEED 激战宿命
Persona4 黄金版｜桌上足球 2012 ｜奥伽韵律｜都市挑战
DJ Max Technika 携带版（暂名）｜兽族崛起
次世代初音未来 女歌手计划（暂名）｜梦幻之星在线 2
街头霸王对铁拳

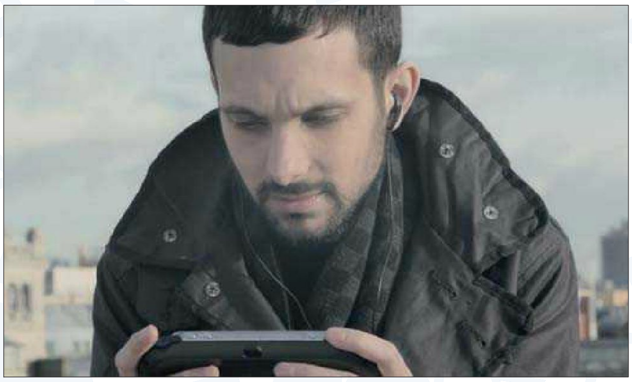






■PSV广告赏析



■有趣的增强实景技术——PSV AR游戏演示



